
WARHAMMER
40,000
CODEX
TIRÁNIDOS

TIRÁNIDOS

EL GRAN DEVORADOR

Este PDF es un suplemento hecho por y para fans, el cual contiene las páginas del *Codex: Tiránidos* en inglés que no fueron traducidas ni incluidas en su versión española.
Wikihammer 40K agradece de corazón la labor de las más de dos docenas de voluntarios que han traducido, repasado y maquetado este PDF, ofreciendo su tiempo y su esfuerzo para el disfrute de todos. Ha sido increíble.

Que sirva de testimonio de lo que se puede hacer cuando muchos arriman el hombro.



CONTENIDO

PRÓXIMAMENTE

CODEX ÁNGELES OSCUROS

CODEX ÁNGELES SANGRIENTOS

Dispuesta a dar prioridad a los objetivos de mayor valor estratégico, la Cruzada Hispánicus traducirá de aquí a final de año al menos uno más de los Codex principales. El resto se traducirán en 2018.

¡Únete, hay gloria suficiente para todos!



CRUZADA HISPÁNICUS

Esto se nos ha ido de las manos.

Pero en el buen sentido. Cuando nos empezamos a plantear traducir el Codex Marines Espaciales, primeramente se pensó en traducir solo los párrafos que aportasen algo nuevo. Y presentarlos en un Word convertido en PDF, porque maquetadores no teníamos.

Afortunadamente el Emperador Protege y nos evitó hacer semejante disparate. Nos hizo comprender que lo primero era una chapuza, y le proporcionó a la Cruzada Hispánicus unos maquetadores maravillosos para evitar que os sangrasen los ojos por lo segundo.

Pero la fiesta iba a acabar ahí, en el Codex Marines Espaciales. Acabar la cerveza y cada uno a su casa. Pero alguien dijo: "¿Y si volvemos mañana y le damos caña al Codex Caos?". Y otro dijo "¿Y si hacemos Cartas de Reglas?". "¿Y si llegamos a cuatro Codex antes de acabar el año?". Muchas preguntas, pero el Emperador provee. El Emperador o Tzeentch, porque esto ha dado muchas vueltas ya.

Así que aquí acabamos 2017, con cinco hermosos Codex con sus Cartas de Reglas, y Ángeles Oscuros y Sangrientos programados para Enero. Esperamos que hayáis disfrutado mucho leyéndolos y usando las cartas, porque no os podéis imaginar cómo hemos disfrutado nosotros haciendo todo eso.

Y un pensamiento para 2018: No sé cuánto te habrán maltratado los herejes este año, pero mantén la fe. Nunca sabes cuándo va a ocurrir algo grande.

En Wikihammer, al acabar 2017, ni nos lo imaginábamos.

¡Feliz 2018!

"Ha llegado la hora. Games Workshop ha decidido que no merece la pena que los fans hispanohablantes tengan todo el trasfondo disponible en su idioma.

No vamos a perder el tiempo en quejarnos. Vamos a traducir todo lo que no traduzcan ellos. Para que podáis leerlo gratis, en castellano y para siempre.

Esto es un ejercicio de iniciativa. De no ser una comunidad pasiva que se conforma con recibir las consecuencias de las decisiones de otros, recurriendo como siempre a la pataleta. Si un grupo de señores de Nottingham ha estado en su derecho de quitar páginas en español, nosotros estamos en el nuestro de traducirlas. Y, honestamente, hay pocas cosas más dignas que solucionar uno mismo las cosas que no le gustan.

Si la de Guilliman es la Cruzada Indomitus, la nuestra es la Cruzada Hispanicus y empieza mañana."

- Proclama de inicio de la "Cruzada Hispánicus"

ORGANISMOS DEL ENJAMBRE

TRADUCCIÓN

Jorge Iglesias
Ignacio Rebollo
Enrique Llinares
Rafael Juan
Jose María Carnero
Iván Guerrero
Carlos Gómez
Jordi Cazorla
Raszak
Leonardo Martín
Genís Fornes
Ricardo Rodríguez
Rubén Martínez
Rodrigo Serrano
Hugo Llera
Víctor Gil
Martín Fidalgo
SJ Otero

REVISIÓN

Adrian Mozas
Alejandro Mateu
Antonio Díaz
Arturo Pérez
Black
Cohle Eklund
Daniel Álvarez
Enzo Andc
Fernando Martín
Juan Puigcerver
Luis Cano
Luis Hidalgo
Miquel Andolz
Pedro Sierra
Pitu Calahorra
Rafa Casanova
Rubén Martínez
Sebastian Quintero
Vicente José Pantoja

MAQUETADO

Black
David Martínez
Rubén Martínez

CONTROL DE ERRATAS

José Carpio

APOYO TÁCTICO

Abel Sanz



Cuando las flotas enjambre Tiránidas chocan con los Demonios del Caos, ninguna raza recibe apoyos. La inconstante urdimbre de la que están hechos los Demonios no ofrece sustento a los Tiránidos, mientras que la entidad desconocida de la Mente Enjambre es inmune al terror y a la corrupción demoníaca. Por lo tanto, estos dos superdepredadores luchan por el derecho a consumir o despojar a las vastas reservas de carne mortal de la galaxia, separándose unos a otros en un frenesí de matanza insuperable de la que solo uno puede salir victorioso.





LA MUERTE DE TIRÁN

El primer contacto registrado con los Tiránidos se produjo a principios del 745.M41 en la Franja Este del Imperio. Hasta ese momento, la Humanidad desconocía por completo esta nueva amenaza a sus fronteras, y si alguno de los antiguos imperios de la galaxia conocía al enjambre que se aproximaba, no consideraron oportuno advertir al advenedizo Imperio.

"No podemos sobrevivir a esto. La Humanidad no puede sobrevivir a esto. En un solo día han cubierto este planeta con una avalancha de cuchillas vivientes y bocas con colmillos afilados. Mata a uno, y diez toman su lugar. Si realmente son incontables, nuestra raza está condenada a una muerte violenta antes de que cada fragmento de nuestra civilización sea arrastrado por una fuerza más voraz que los fuegos del mismo infierno.

¡Muerte! ¡Por el Dios Máquina, la Muerte ha llegado!"

- Magos Varnak, últimas palabras

Sin embargo, la flota enjambre había dejado pruebas de su acercamiento para aquellos con la agudeza para verlo. En el transcurso de la década anterior, los exploradores Imperiales habían realizado un censo de los sistemas planetarios que rodeaban el extenso puesto avanzado de Tirán Primus. En el curso de su informe, estos exploradores descubrieron mundos rebosantes de vida. Los planetas verdes conocidos por haber estado repletos de flora y fauna ahora se redujeron a roca calcinada y estéril. No quedó una criatura, ni siquiera la más simple de las bacterias. Aunque se informó de esto al Explorador General del Administratum, no se hizo mucho más: la galaxia es un lugar enorme, los misterios son comunes y el Administratum tan lento para actuar como solo puede serlo una burocracia masivamente laberíntica.

Mientras el puesto avanzado de Tirán continuaba archivando informes de mundos muertos obedientemente, la flota enjambre Tiránida se acercaba inexorablemente. Hasta ahora, los Tiránidos habían consumido solo mundos aislados sin vida inteligente, reponiendo las reservas de biomateria que se gastaban durante el largo y lento rastreo a través del vacío interestelar. Ahora revitalizados, los extraterrestres descendieron sobre Tirán Primus, el primero de los mundos de la Humanidad en sentir su ira y la invasión por la cual el Imperio nombraría a su raza. Que el puesto de avanzada de Tirán tuviera el más mínimo aviso del ataque fue solo cuestión de suerte. Una nave de reconocimiento, volviendo de catalogar otro mundo devorado, se encontró con una nube de objetos no identificados en el borde del Sistema Tirán. Pese a estar dañado por las peculiares y carnosas minas en el borde de la nube, la nave topográfica logró escapar y regresar renqueando hasta la base de Tirán Primus, llevando consigo una terrible advertencia. Pocos días más tarde, comenzó la invasión.

El puesto avanzado de Tirán Primus no fue una presa fácil. Situado en las profundidades de las ruinas de una antigua cadena de islas volcánicas, esta base estaba fortificada para resistir las terribles tormentas y las criaturas marinas de los océanos salvajes de Tirán, y sus defensas no terminaban ahí. Dada la posición de Tirán al borde del espacio conocido, y su separación extrema del resto de mundos del Imperio, había sido equipado con un armamento que se consideraba adecuado para disuadir saqueos de incursores piratas o rechazar una agresiva presencia alienígena.

Cuatro láseres de defensa gigantes montaban guardia sobre la base de Tirán Primus, protegidos por silos de ceramita

endurecida y generadores de escudos de vacío. Esta potencia de fuego ya formidable se complementó con tres docenas de emplazamientos de cañones automáticos y de cañones láser interceptores, una red de bastiones de defensa superpuestos y búnkeres de clase Proteus.

La guarnición planetaria también resultó insuficiente. Además de la guardia personal Skitarii del comandante del puesto fronterizo, el Magos Varnak, Tirán contaba con tres escuadrones completos de cazas Thunderbolt, tres cruceros de la clase Esforzado y un regimiento completo de infantería de la Guardia Imperial. Esa era la guarnición estándar del Imperio para un puesto fronterizo, un diseño que había sido puesto a prueba contra un centenar de adversarios. Sin embargo aquí, contra esta nueva amenaza alienígena, este formidable arsenal resultaría penosamente insuficiente.

EL PRIMER ASALTO

Los láseres de defensa de Tirán abrieron fuego en el momento en que las primeras naves alienígenas se establecieron en la órbita. Durante más de una hora, los cielos azotados por la tormenta de Tirán se abrieron una y otra vez por las explosiones incandescentes mientras los artilleros de la base ahuyentaban a los invasores. Luego, justo cuando los sistemas de refrigeración de los láseres de defensa comenzaban a brillar al rojo vivo por el sobrecalentamiento, los invasores se retiraron.

Probablemente animado por una falsa confianza, el Magos Varnak ordenó inmediatamente a su pequeña flota que hostigase a las naves en retirada, pero esta estrategia pronto demostró ser una locura. Penetrando en la nube de esporas que ocultaba a la flota enemiga, las naves perseguidoras descubrieron que, en una flota de miles de aquellas extrañas naves, menos de una docena habían sido destruidas. Después de haber atraído a los cruceros lejos de Tirán, la vanguardia de bionaves cambió repentinamente de dirección y cayó vengativamente sobre las naves Imperiales. La *Puño del Emperador* fue la primera en ser destruida, con su casco destrozado por un enjambre voraz vomitado por una nave mucho más pequeña. La *Justo Destino* duró un poco más, llevada hasta las fauces abiertas de una nave colmena por un racimo de zarcillos. Sólo la *Espada de Guerreros* duró lo suficiente como para transmitir una advertencia al puesto fronterizo de Tirán, pero antes de que la transmisión se completase, unas vainas semejantes a sanguijuelas royeron el casco de adamantio de la nave espacial, liberando a cientos de Genestealers directamente al puente de mando y a las cubiertas. La tripulación fue masacrada en cuestión de minutos, dejando al crucero descubierto y a la deriva en el espacio.

Con los cruceros Imperiales destruidos, la flota enjambre regresó a Tirán, y ahora las defensas no pudieron aguantar. Miles de Tiranocitos descendieron al mundo y, a pesar de que las defensas de láseres destruyeron muchos, innumerables centenares más se estrellaron en los mares, alrededor de la base. Los mares golpeaban y hervían mientras los invasores salían de sus cápsulas y se abrían paso a través de los feroces habitantes de los océanos de Tirán. Entonces, los primeros invasores escalaron las murallas. Primero, las disciplinadas ráfagas de la Guardia Imperial retrasaron a las criaturas. Entre sus filas había veteranos de Catachán, bien acostumbrados a combatir monstruosos alienígenas, y ellos no se rendirían fácilmente. Los oficiales daban órdenes bajo la lluvia torrencial y los torrentes del armamento segaban profundamente las líneas alienígenas. Los escondites de las pequeñas bestias eran de poca protección ante el torrente de fuego de rifles láser, y ofrecían nula defensa ante los autocañones explosivos de las cuadrillas de Interceptores. Oleada tras oleada de Hormagantes y Genestealers fueron destrozados, y sus cuerpos quedaron esparcidos sobre las zonas de batalla entre los bastiones. Los cazas Thunderbolts surcaban los cielos, disparando hábilmente hacia las vainas provenientes de los cielos, destruyéndolas con fuego de precisión antes de interceptar a nuevos objetivos.

En ese momento las defensas láser del norte se silenciaron, miles de gárgolas se lanzaron en picado hacia ellos, obstaculizando los masivos proyectores de haces con sus cuerpos incinerados. Momentos más tarde, las defensas láseres del este dejaron de disparar cuando un enorme Cárnifex atravesó la muralla de acero reforzado, pisoteando a los defensores y lanzándose a los conductos de refrigerante. Uno a uno, los cazas Thunderbolts cayeron desde los cielos, con sus motores atascados por las esporas, y sus cabinas destrozadas por las chillantes Harpías. A medida que la red de defensa se fue oscureciendo, los Tiranocitos comenzaron a caer en la propia base.

EL TRIUNFO DEL ENJAMBRE

Una hora más tarde el puesto avanzado de Tirán estaba perdido, los búnkeres fueron invadidos o destruidos mientras los sistemas de defensa láser eran acallados. Incluso los aguerridos Guardias del letal mundo de Catachán, hombres y mujeres que se habían considerado como los más duros e incondicionales, abandonaron sus puestos en busca de una vía de escape que no existía. Aquí y allá se mantenían bolsas de resistencia bajo la atenta mirada de un valiente o temerario oficial pero uno por uno fueron cayendo. Solo el búnker de mando resistía cuando las paredes empezaron a resquebrajarse bajo el masivo impacto del ataque. A través de las pocas pantallas que aún funcionaban, Varnak vio como la amalgama de extraterrestres intentaban arrasar su, antaño inexpugnable fortaleza. Por último la puerta de adamantium del búnker de mando se estrelló hacia adentro dejando entrar a los Tiránidos al complejo. Los Guardias y Skitarii restantes se defendieron con lanzallamas, pero los alienígenas consiguieron sobrepasarlos.

Cuando los Hormagantes entraron en el centro de mando, Varnak susurró una última plegaria al Emperador y activó el interruptor, enviando un códice sumergiéndolo en lo más profundo de la base. Este códice sería el perdurable legado de Tirán, que sería encontrado muchos meses más tarde por el Inquisidor Kryptman, un hombre que dedicaría su vida a enfrentarse a la amenaza Tiránida. Pero, cuando Kryptman llegó, los Tiránidos ya se habían marchado sin que el resto del Imperio se enterara hasta milenios más tarde. Él encontró un planeta maldito y estéril, resultando irreconocible el mundo oceánico que una vez fué. El planeta había sido drenado, cada brizna de vegetación y cada gota de agua había sido consumida.

Cuando Kryptman revisó los registros automáticos contenidos en el códice, el horror de la caída de Tirán fue revelada. Sin demorarse un solo segundo, el Inquisidor se preparó para advertir al resto de la galaxia del horror que procedía de más allá de las estrellas, un horror que Kryptman llamo “Tiránidos” por el mundo que habían consumido. Las Guerras Tiránidas habían comenzado.

BATALLA POR MACRAGGE

Cuando la Flota Enjambre Behemoth llegó a Macragge, los Tiránidos lo encontraron fortificado. Esta no era la frontera de un mundo aislado, o un sistema mal defendido para que fuese abrumado en una lucha breve pero cruel. Esto era Macragge, el baluarte del Imperio en el borde oriental y el mundo de origen de todo un Capítulo de Marines Espaciales.

Gracias al Inquisidor Kryptman, Macragge había sido alertado sobre los Tiránidos, y Marneus Calgar uso sus legendarias habilidades estratégicas para apuntalar las ya formidables defensas de Macragge. Los Cruceros de Asalto de los Marines Espaciales y las Barcazas de Batalla se alzaron como gigantescos monolitos azules sobre la Flota de Defensa de Ultramar y las plataformas de armas orbitales del planeta. Macragge estaba rodeado por un anillo de potencia de fuego. Cualquier otro enemigo se habría sentido intimidado por el conjunto de poder que ahora guardaba el mundo capital de Ultramar, pero los Tiránidos aparecieron sin demora. Las primeras oleadas de bionaves atravesaron las defensas en un intento de llegar al planeta. Cada buque fue localizado y eliminado, pero no antes de descargar grupos de bioformas a la superficie de Macragge.

Los Tiránidos pululaban sobre el congelado paisaje del planeta, y los Ultramarines fueron rápidos en responder. Por un tiempo, las fuerzas de Calgar ralentizaron la marea, ganando tiempo a cambio de terreno a medida que disminuían la fuerza del inminente asalto del enjambre, manchando la nieve con icor alienígena. Sin embargo, incluso bajo el liderazgo de Calgar, esas tácticas no podían durar demasiado contra tales números, y los Ultramarines fueron pronto forzados a plantar cara en el Barranco del Acero Frío.

EL SEÑOR DE LA HORDA ATACA

La Mente Enjambre había aprendido de las tácticas de los Ultramarines, y habiendo identificado a Calgar como la principal amenaza para el avance Tiránido, desató a su más letal sirviente para lograr su fin, el Tirano de Enjambre, más tarde clasificado en los registros Imperiales como el "Señor de la Horda". Bajo la influencia del Señor de la Horda, la furia primigenia de los Tiránidos se usó de manera astuta. En lugar de cargar sin pensar hacia su presa, los Tiránidos evadieron las zonas de fuego, emboscaron los contraataques enemigos y se concentraron en los puntos débiles en la línea de defensa de Calgar que solo podría haber sido percibida por un genio militar. Los Ultramarines se encontraron en peligro de ser arrollados.

Con el enemigo tambaleándose, el Señor de la Horda extendió su voluntad y diez mil mentes alienígenas respondieron. Mantifexes y Trigones salieron desde el frío suelo en medio de las pobladas trincheras, separando a los defensores asediados de la fuerza principal de Calgar. Para cuando los Ultramarines pudieron atravesar los enjambres subterráneos, la red de trincheras era un embudo de sangre invadida por los Tiránidos. Los Ultramarines los purgaron con fuego, pero al hacerlo dejaron al verdadero objetivo del Señor de la Horda al descubierto, el poderoso Baneblade Orgullo de Hera, sin apoyo de infantería. Una oleada de Carnifexes destruyó el tanque superpesado. Con su destrucción, el flanco occidental se perdió.



En el flanco oriental, Calgar se maldijo a sí mismo por subestimar a su enemigo. Bajo el dominio del Señor de la Horda, el enjambre se estaba adaptando para derrotar las tácticas de Calgar tan rápido como podía concebirlas. Sabiendo que quedarse en el Barranco del Acero Frío hubiese costado más vidas, Calgar llamó a sus fuerzas a retirarse hacia la órbita de la Barcaza de Batalla Octavius. Con suerte, podrían aguantar lo suficiente para que las naves Thunderhawk los evacuasen.

De alguna manera, el Señor de la Horda sintió el intento de retirada de Calgar, y con un grito alienígena, se sumergió en la refriega. A su lado llegó una hueste de guerreros de élite, y juntos abrieron un camino directamente hacia su presa. Viendo el peligro que se dirigía hacia el Señor de su Capítulo, los Ultramarines se aprestaron para ayudar, pero se encontraron asaltados por todos lados, el Señor de la Horda había ordenado a las hordas de criaturas menores que interceptaran a cualquier aspirante a héroe. El enjambre cayó sobre los Ultramarines con furia ciega, impávidos ante el rugido de los bólters. Sus muertes hicieron poco más que retrasar a los Marines Espaciales, pero sería suficiente; Calgar tendría que hacer frente al Señor de la Horda y sus guardaespaldas solo.

Calgar luchó como un héroe de leyenda, pero simplemente había demasiados enemigos; fue finalmente derribado, y su cuerpo resultó herido y magullado. Las últimas fuerzas de Calgar fueron gastadas en combate mortal con el mismísimo Señor de la Horda, y el Tirano de Enjambre se alzó sobre el Marine Espacial, con las cuchillas levantadas para asestar el golpe mortal. Pero nunca cayó. La Guardia de Honor de Calgar rompió a través de la masa de Tiránidos para lanzarse ellos mismos sobre su herido Señor del Capítulo, con hachas de Ultramar destellando con fría luz mientras usaban sus propios cuerpos para proteger a su señor. A través del valor y el sacrificio, retuvieron al enjambre hasta que los Thunderhawks llegaron para evacuar a los supervivientes. Marneus Calgar no moriría ese día, pero el Barranco del Acero Frío estaba perdido.

LA GUERRA EN EL ESPACIO

Sin embargo, si la batalla sobre el terreno iba mal, la guerra en el espacio estaba resultando desastrosa. La primera oleada del asalto Tiránido había reclamado la poderosa Barcaza de Batalla *Caesar*. La tercera oleada vio la destrucción de la mejor parte de la Flota de Defensa de Ultramar. Para el momento en que la novena oleada estaba en marcha, las estaciones de defensa orbital eran tumbas sangrientas, meros trozos de escombros que quedaron girando en el espacio. Macragge estaba indefenso, y la invasión Tiránida se intensificó.

Una nueva oleada de bioformas aterrizó en Macragge, trayendo una nueva etapa de asalto planetario directamente a las fortalezas polares del mundo presa. Sin embargo, la guerra en el espacio aún no había concluido. Rechazando todo menos la ayuda médica más vital, Calgar tomó el mando de las naves restantes y dirigió su poder de fuego contra la flota enjambre en órbita. La Mente Enjambre respondió como lo había hecho antes en Tirán Primus, retirando

sus bionaves del planeta para atraer a la flota defensora de su mundo presa a una trampa. Calgar mordió el anzuelo, y persiguió a la flota enjambre al mundo anillado de Circe en el borde del Sistema Macragge, pero no sin un plan propio.

Cuando Calgar se acercó a Circe, una segunda remesa de bionaves ocultas apareció en los anillos del planeta, lanzándose sobre la maltratada flota enemiga. Sin embargo, las primeras salvas apenas habían sido intercambiadas cuando la Flota de Batalla Tempestus entró al espacio real al otro lado de Circe, fue el turno de los Tiránidos para ser atrapados en las fauces de una trampa. Aún así, la lucha fue feroz, y solo el desesperado sacrificio del *Dominus Astra* balanceó la batalla a favor del Imperio, con el gran acorazado de clase Emperador detonando sus poderosos motores de Disformidad y creando un cataclísmico vórtice que arrasó muchas naves de la flota enjambre. Atrapada entre las armas de dos flotas Imperiales, casi todas las bionaves de la Flota Enjambre Behemoth fueron destruidas. Unas pocas se escabulleron, con cicatrices y magulladuras, a las profundidades del espacio. Aunque había sufrido una gran derrota, la galaxia no había escuchado por última vez sobre Behemoth.

LA CAÍDA DE BEHEMOTH

En verdad, la guerra se ganó en Circe. La única pregunta que quedaba era si Macragge se perdería en el proceso. Mientras la batalla se desarrollaba con furia en el espacio, el valor de los Ultramarines estaba siendo puesto a prueba como nunca en la superficie. Los veteranos de la 1ª Compañía lideraron la tenaz defensa de las fortalezas polares, resistiendo en cada pared y almena. Cuando sus bólters se quedaron sin munición, sacaron sus pistolas; cuando estas también quedaron vacías, lucharon con espadas sierra y cuchillos de combate. Ni una vez cedieron. Solo en el último instante, los veteranos regresaron al corazón de sus fortalezas, preparados para vender caras sus vidas.

Cuando la dañada flota de los Ultramarines regreso a Macragge, encontraron un paisaje sometido a una carnicería. Aunque algunos supervivientes pudieron ser hallados en las ruinas de la fortaleza sur de Macragge, ninguno fue descubierto en la del norte. La 1ª Compañía había muerto allí hasta el último hombre, luchando espalda contra espalda contra la furia total del enjambre, y sus cuerpos estaban enterrados sobre montones de Tiránidos muertos. Aunque los Ultramarines habían prevalecido, había sido un golpe del que tardarían siglos en recuperarse.

El cuerpo del Tirano de Enjambre que se creía que era el Señor de la Horda fue encontrado en los campos de hielo del exterior de la fortaleza norte, pero el daño que había sufrido lo hizo imposible de identificar con certeza. Aún hay rumores que apuntan a que la bestia había escapado de alguna manera a la muerte y de que los Tiránidos regresarían algún día. Pasarían décadas antes de que la verdad fuese revelada.

"Cuando miré dentro de sus oscuros ojos muertos, vi la terrible sentencia que auguraba, en el lugar donde debía estar el alma. Detrás estaba la voluntad de acero de su líder. Más aún, pude sentir a su progenitor evaluándome fríamente desde el vacío. Y mirando en los recovecos más profundos de la mente del alien, percibí lo que solo puedo describir como un hambre inmortal.

Podemos matar a los Tiránidos en nuestros mundos, destruir sus flotas en el espacio, convertir sus ejércitos en fragmentos rotos y arruinados. ¿Pero su hambre? Eso está más allá de nuestra capacidad para matar."

- Varro Tigurius, Bibliotecario Jefe de los Ultramarines



Al llegar al Barranco del Acero Frío, los Ultramarines se enfrentaron a las interminables huestes de la Flota Enjambre Behemoth, desencadenando ráfagas abrasadoras de fuego de bólter que destrozaron los caparazones de quitina y salpicaron torrentes de icor corrosivo a través de la tundra.

PRIMERA GUERRA TIRÁNIDA

EL PECADO DE LA CONDENACIÓN

El pecio espacial infestado de Genestealers, *Pecado de la Condenación*, es purificado en una serie de reñidos asaltos por la Primera Compañía de los Ángeles Sangrientos. En ese momento, nadie era consciente de que los Genestealers eran la vanguardia de una inminente invasión galáctica.

LA LLEGADA DE BEHEMOTH

Una gran flota de bionaves alienígenas entra a la galaxia por la Franja Oriental.

EL VUELO DE MALAN'TAI

Alertados de la ofensiva Tiránida por dispersas bandas de exploradores, los Videntes del Mundo Astronave Malan'tai optaron por salir del alcance de la Flota Behemoth mientras aún tenían tiempo para escapar.

LA MUERTE DE TIRÁN

LA MISIÓN DE KRYPTMAN

Mientras investiga el misterioso silencio de Tirán Primus, el Inquisidor Kryptman descubre el horror de la amenaza alienígena. Kryptman bautiza a los alienígenas como "Tiránidos" y se apresura a advertir al Imperio.

EL INCIDENTE DE THANDROS

Los mundos binarios de Thandros ofrecen poca resistencia ante los recién llegados Tiránidos, y los ciudadanos son masacrados en la oscuridad de sus propias minas.

BEHEMOTH AVANZA

La Flota Exploradora Imperial Dorsari, el mundo de Helmont y las Lunas de Ra'pson caen ante el inexorable avance de Behemoth.

EL WAAAGH! JAGGA

Behemoth cae sobre Jagga, base pirata del Kapitán Blackgit. Los Kruzeros Orkos que forman la flota de Blackgit lanzan partidas de abordaje para asaltar las bionaves invasoras que los rodean. La marea pronto cambia cuando los desbocados Orkos despiertan a los Tervigones de cada nave que engendran innumerables progenies de Termagantes. Los Orkos son avasallados y los Termagantes inundan los propios tubos de desembarco de los Orkos para masacrar a las tripulaciones de los Kruzeros. Blackgit, sintiendo la derrota cuando las comunicaciones de su flota se interrumpen bruscamente, intenta escapar embistiendo con su nave a través de un solitario bio-navío que bloqueaba el camino, solo para descubrir a su pesar que es una mina de esporas del tamaño de una nave estelar.

PRANDIUM DEVORADO

Prandium, la joya de Ultramar, proporcionó una conquista fácil y abundante para los Tiránidos. La roca estéril que quedó al paso de Behemoth es apenas reconocible comparada con el verde paraíso de tiempos pasados.

LA MATANZA DE SYBARI

La banda de Renegados del Caos conocida como Sombras de Muerte se reúne en Sybari preparándose para un ataque secreto contra Ultramar. Están aislados cuando la Sombra de la Disformidad envuelve el sistema, y su señor de la guerra, el Hechicero Malafor, es llevado a la locura por la presencia psíquica de los Tiránidos. Sin líder y en medio de la preparación de un asalto propio, los renegados no están listos para defender Sybari del enjambre. A pesar de organizarse en gran número, toda la partida de guerra es aniquilada en menos de una hora.



LA PURGA DE YMGARL

Los Salamandras lanzan una campaña xenocida para purgar las lunas de Ymgarl de la infestación Genestealer. A pesar de que los Salamandras sufren numerosas bajas, las lunas finalmente son declaradas limpias, o eso creen…

ASALTO EN CALTH

Las bio-naves siembran Calth con invasores antes de reunirse con la flota enjambre en Circe. Aunque pocos en número, los Tiránidos son liderados por un gran Cárnifex, que causa estragos hasta que un Comisario le vuela la cabeza.

BATALLA POR MACRAGGE

Todo el poderío de la Flota Enjambre Behemoth cae sobre Macragge. Allí se enfrentan a todo el Capítulo de Ultramarines. Finalmente, los Tiránidos son derrotados por el Adeptus Astartes y Macragge es salvada, pero la victoria Ultramarine tiene un coste terrible. La totalidad de la Primera Compañía de veteranos del capítulo había sido aniquilada. Este es un desastre del que los Ultramarines tardarán siglos en recuperarse.

UN MONSTRUO RESUCITA

El cuerpo de un Cárnifex con un solo ojo es descubierto encerrado bajo el hielo en Calth. Aunque se creía que estaba muerta, la criatura se despertó y masacró todo a su paso. Cientos de criaturas Tiránidas que habían estado al acecho en el laberíntico sistema de cuevas de Calth emergen y se congregan al lado del Cárnifex. Las historias de sus destrozos alcanzan Macragge, los Ultramarines envían al Sargento Telion a cazar al monstruo que aterroriza a la población de Calth, una bestia a la que han llamado "Viejo-Un-Ojo".

EL VIENTRE DE LA BESTIA

Marines Espaciales Mortificadores abordan a una nave colmena aislada que se cree que sobrevivió a la destrucción de Behemoth. Los Marines Espaciales sufren el noventa por ciento de bajas, pero finalmente destruyen el gigantesco bio-buque.

EL VIEJO CAZADOR

El sargento Telion de los Ultramarines lidera la siguiente generación de reclutas Exploradores del Capítulo en misiones de caza y destrucción a través del Segmentum Ultima, en busca de restos de la Flota Enjambre Behemoth.

EL PROYECTO ANPHELION

Un grupo de trabajo Imperial, enviado a investigar un proyecto secreto que estudia formas de vida Tiránidas capturadas, es emboscado y diezmado por monstruosos organismos alienígenas.

EL FIN DE BLACKTHORNE

El Caballero Desarraigado conocido como Blackthorne quiere la cabeza del Tirano de Enjambre responsable de la caída de su Noble casa. Después de abrirse paso a través del muro viviente formado por los organismos guardaespaldas del monstruo, Blackthorne finalmente ensarta el torso de la criatura con su espada segadora. Su juramento sigue incompleto, ya que el dañado exoesqueleto del monstruo se recompone con una velocidad aterradora. Blackthorne grita una última maldición contra su némesis, mientras el Tirano de Enjambre envía un devastador pulso de retroalimentación psíquica a través del circuito neural del Trono Mechanicum, terminando con la angustia del solitario cazador.

LA PRIVACIÓN DEL PARAÍSO

Los Aeldari tendrían su primer encuentro con los Tiránidos en los mundos paradisíacos del Cúmulo Ybaric. Allí descubrirían las terribles pérdidas que se deben sufrir para repeler a estos invasores extragalácticos.

UNA NUEVA AMENAZA

La Flota Enjambre Naga, una flota Tiránida relativamente pequeña, desciende sobre el Cúmulo Ybaric y consume varias razas menores en el borde del espacio Ulumeathi. Su progreso no se ralentiza notablemente.

UN GRITO DE AUXILIO

Una hilera de mundos exoditas Aeldari y Mundos Vírgenes caen bajo la sombra de la Flota Enjambre Naga. Los mundos astronave de Idharae, Iyanden y Malan'tai envían flotas en su ayuda.

LA SERPIENTE HERIDA

Los elementos principales de la Flota Enjambre Naga son encerrados entre las flotas de guerra de Idharae y Malan'tai. Con una eficiencia surgida del instinto, Naga se divide en dos tentáculos.

LA GUERRA POR HALATHEL

El buque insignia de la flota Iyanden es destruido al intentar atravesar el bloqueo Tiránido de Halathel. El Príncipe Yriel asume el mando y vence a las bio-naves restantes, pero es demasiado tarde para salvar a los exoditas protectores de Halathel. Abrumado por la rabia y el rencor, Yriel ordena que el planeta sea arrasado y purgada toda vida para que no sobreviva un solo Tiránido, antes de reunirse apresuradamente con sus semejantes en Eth-aelas.

ETH-AELAS ASEDIADO

Arrinconado y sobrepasado en potencia de fuego, el segundo tentáculo de la Flota Enjambre Naga es destruido por el fuego de púlsar Aeldari, pero no antes de que sus bio-naves siembren Eth-aelas con bestias guerreras. Las fuerzas Aeldari realizan un desembarco planetario para localizar y destruir cualquier resto Tiránido en la superficie.

EL SONIDO DE LA CONDENA

Un alucinante grito psíquico reverbera a través de las cavernas de la telaraña, cuando se pierde el contacto con el Mundo Astronave Malan'tai.

NAGA DERROTADO

Las fuerzas de Yriel llegan a Eth-aelas y se unen inmediatamente a los Aeldari que ya combaten en la superficie del planeta. Después de una serie de sangrientas victorias, el último Tirano de Enjambre es aniquilado en la batalla del Pináculo Forjapesares.

La mayoría de la Flota Enjambre Naga es destruida, a pesar de que habrá múltiples batallas antes de que todas sus partes sean aniquiladas. Los Aeldari aprenden de primera mano, la terrorífica fuerza de la raza Tiránida.

EL SEÑUELO

Al desviar sutilmente los convoyes de peregrinos hacia su camino, los operarios de la Legión Alfa atraen a una astilla de la Flota Enjambre Behemoth hacia el mundo forja de Ammunheim. A medida que el Adeptus Mechanicus desvía sus fuerzas para defenderse de la inminente invasión, los Marines Espaciales Traidores lanzan docenas de ataques al territorio Imperial ahora desguarnecido, llevando a miles de Astrópatas al vacío con algún oscuro y desconocido propósito.

LA MUERTE LLEGA A NEPHILIM

Una astilla de la Flota Enjambre Behemoth se acerca cada vez más al núcleo galáctico, bordeando el límite occidental del Segmentum Ultima y atacando sistemas remotos y mundos fronterizos. Finalmente, este tentáculo llega al Sector Nephilim, donde se encuentra con el Ala del Cuervo del Capítulo de los Ángeles Oscuros. Las veloces tácticas de los Marines Espaciales, que habían demostrado ser tan vitales contra los enjambres Tiránidos masivos, son ineficaces contra los enormes horrores biológicos que la flota escindida lanza a la refriega.

MONSTRUO CONTRA MÁQUINA

La amenaza de Nephilim desciende luego sobre el mundo de Rakkor IX, juramentado a los Caballeros de la Casa Raven. Los Caballeros se encuentran con un enemigo que ha cambiado notablemente sus tácticas desde que Behemoth se abrió paso por Ultramar. En lugar de liberar vastos enjambres de organismos menores, esta flota astillada despliega nodos de organismos avanzados: criaturas sinápticas y monstruosos organismos guerreros que son capaces de luchar con mucha más autonomía que una fuerza de invasión Tiránida típica. En el corazón de este huésped xenos acecha el temible Tirano de Enjambre conocido como el Rey Nephilim.

Reconociendo un reflejo oscuro de su propia estructura feudal, los Caballeros de la Casa Raven nombran a la flota astillada como la Corte del Rey Nephilim. La Corte se adapta con asombrosa velocidad a cada táctica y estrategia que emplean los Caballeros, aprovechando su orgullo y agresividad para aislar y destruir máquinas de guerra individuales. Rakkor IX está perdido. Los supervivientes de la Casa Raven hacen un juramento de venganza sobre la Corte del Rey Nephilim.

PERDICIÓN DE SHAU-YOR

Cuando un fragmento de Behemoth amenaza al Mundo Virgen Aeldari de Shau-Yor, el Mundo Astronave Biel-Tan desata los motores de Vaul. La superficie prístina de Shau-Yor es la anfitriona de un choque titánico de imponentes biomonstruosidades y gráciles tanques gravíticos Aeldari. Acechando a través de la carnicería llega el Tiránofex que los Aeldari nombran la Perdición de Shau-Yor, con su colosal bio-cañón destruyendo vehículos enemigos con cada explosión peristáltica. Sus pérdidas aumentan, los guerreros de Biel-Tan se ven obligados a ceder Shau-Yor al Gran Devorador.

ERUPCIÓN DE PHRIXIS

El mundo de Phrixis y su preciada refinería de promethium del tamaño de una ciudad están amenazados por un gran fragmento de la flota Tiránida. El 33º y 91º Guardia de Hierro de Mordia se despliegan para mantener esta ubicación estratégica vital a toda costa. Los Mordianos resistieron durante meses, negándose a ceder frente a interminables oleadas de asaltos Tiránidos. En un cruel giro del destino, un bio-titán moribundo, destrozado por disparos de cañón láser y proyectiles de alto explosivo, descarga su biocañón directamente en una válvula de admisión de combustible, desencadenando una reacción en cadena cataclísmica. La detonación resultante borra la totalidad del 91º Guardia de Hierro. El 33º de Mordian superviviente, protegiendo el perímetro, se mantiene tenazmente hasta que sus reservas de munición se agotan, momento en el que son rodeados y desgarrados.

MATADRAGONES

En el mundo minero fronterizo de Kernov, el sargento Dramus de la Guardia de la Muerte mata al terror subterráneo conocido como Dragón de Obsidiana, poniendo fin al reinado de décadas de terror de Trigón Prime.

LA CONDENA DE IYADEN

Aproximadamente al mismo tiempo que un tentáculo de la Flota Enjambre Kraken luchaba contra el Imperio en Ichar IV, otro se acercaba a Iyaden, uno de los mundos astronave más grandes y densamente poblados de los Aeldari. Sería ahí, en medio de su extraña arquitectura y sus inquietantes salones de hueso espectral, donde se produciría la más sangrienta de las guerras jamás libradas entre los Aeldari y los Tiranidos.

Aunque los Videntes de Iyaden ya habían anticipado malos presagios en las sendas del porvenir, la primera evidencia de la amenaza Tiránida fue detectada por los Exploradores del Mundo Astronave, quienes informaron de que un gran tentáculo de la Flota Enjambre Kraken se dirigía directamente hacia Iyaden. La flota tiránida era demasiado grande para huir, y ninguna línea de batalla parecía poder contenerla. El vidente Kelmon, líder espiritual de Iyaden, declaró que todos los habitantes del mundo astronave debían luchar juntos si querían tener una mínima esperanza. El Mundo Astronave al completo se preparó para la guerra, y llevando a cabo el sagrado ritual, el Avatar del Dios de la Mano Ensangrentada fue despertado.

LOS MUERTOS VIVIENTES

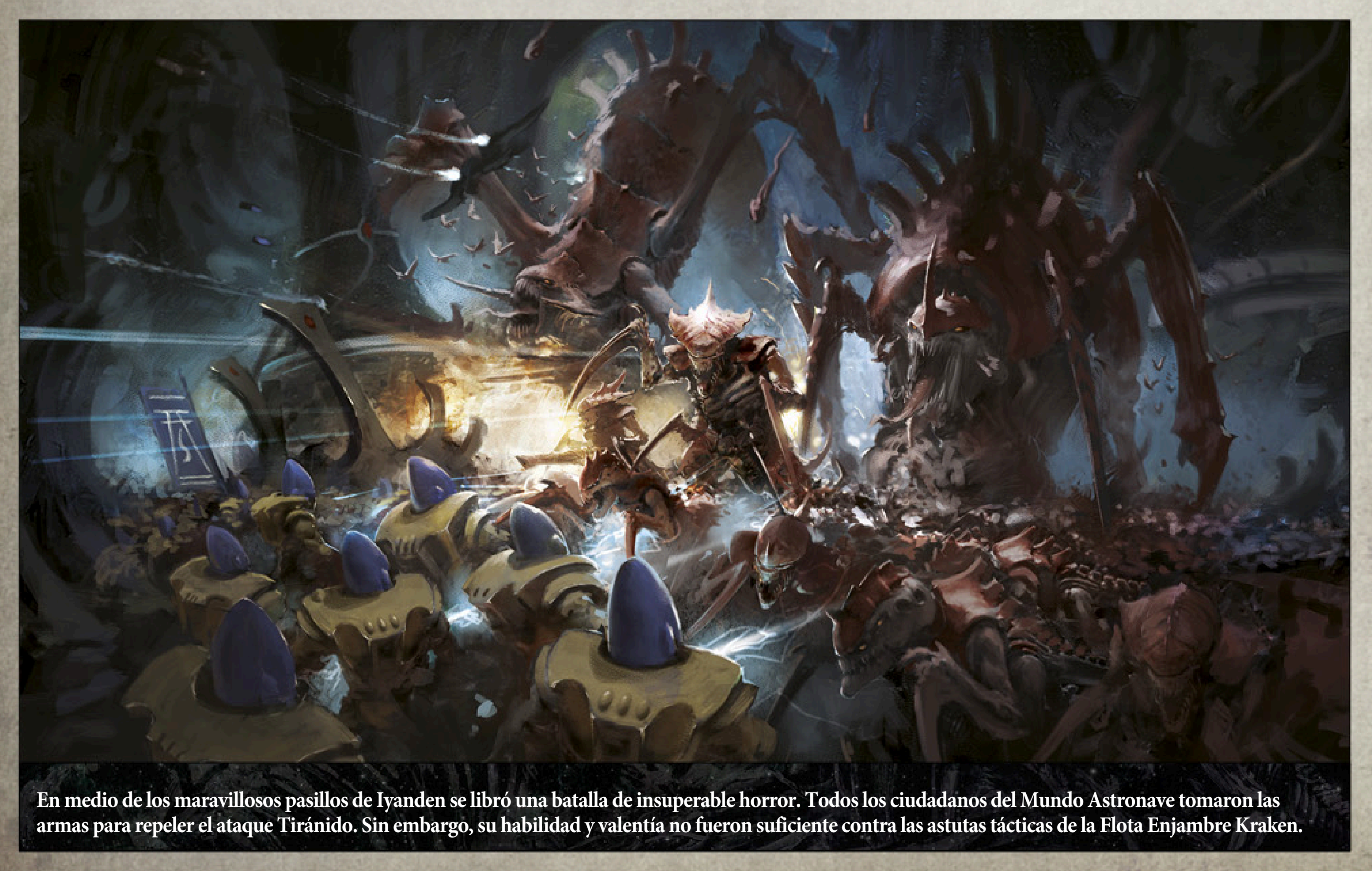
Incluso con todos los Aeldari de Iyaden movilizados para la lucha, el enjambre seguía superándoles ampliamente en número. Con todo el dolor de su corazón, el Vidente Kelmon ordenó despertar a los Guardianes Espectrales. En un acto considerado por muchos Aeldari como algo similar a la profanación de tumbas, las joyas espirituales fueron arrancadas de sus lugares de descanso y colocadas en los armazones de guerra para luchar junto a sus hijos aún vivos. El hecho de que los Aeldari se vieran obligados a cometer este acto tan desagradable, da testimonio de la terrible amenaza que supuso la Flota Enjambre. Sin la intervención de los guerreros espectrales, los Tiránidos habrían arrasado el Mundo Astronave, aunque Kelmon estaba arriesgando toda la sabiduría y la memoria cultural de Iyaden acumulada desde el inicio de los tiempos.

LA SOMBRA DESCIENDE

Los primeros enjambres Tiránidos atacaron veinte días después. Para entonces, el Mundo Astronave ya llevaba una semana aislado por el efecto de la Sombra de Disformidad, provocando un oscuro malestar en el corazón de los Aeldari. Los Tiránidos se acercaron al inmenso Mundo Astronave como un enorme banco de tiburones atacando en incesantes oleadas, y la formidable flota espacial de Iyaden los repelió una tras otra. Sin embargo, la capacidad de los astilleros del Mundo Astronave para reparar y reemplazar las naves que quedaban fuera de combate se vio colapsada por la brutalidad de las batallas espaciales. Los Aeldari no pelean en guerras de desgaste por propia voluntad y, poco a poco, fueron sucumbiendo a las mandíbulas del Gran Devorador, que se cerraban cada vez más sobre ellos. En ese momento, Iyaden fue golpeado por dos oleadas de enjambres en rápida sucesión, que empequeñecieron todos los asaltos anteriores combinados, destruyendo el resto de la flota Aeldari. La hinchada nave Tiránida borró las estrellas mientras descendía sobre su presa, vomitando ejércitos de horribles criaturas en los inmaculados paraísos de Iyaden, produciendo un terrible grito psíquico que resonó alrededor de la infraestructura del mundo Astronave mientras hordas de escurridizos extraterrestres se lanzaban hacia su corazón.

KRAKEN GOLPEA

La batalla estalló por todo Iyaden. Los enfrentamientos fueron brutales y cecanos entre fuerzas separadas apenas por el ancho de un corredor o un muro de hueso espectral. Los



En medio de los maravillosos pasillos de Iyanden se libró una batalla de insuperable horror. Todos los ciudadanos del Mundo Astronave tomaron las armas para repeler el ataque Tiránido. Sin embargo, su habilidad y valentía no fueron suficiente contra las astutas tácticas de la Flota Enjambre Kraken.

Guardianes Aeldari libraron sangrientas batallas contra un gran número de Termagantes mientras proyectiles Shuriken y chirriantes gusanos carnosos surcaban el aire con igual letalidad. Los Guerreros de la Senda y los Guardias Espectrales intentaron abrirse camino a través de enormes masas de Genestealers y Guerreros Tiránidos que saturaban los corredores arteriales como un maligno cáncer. Encima de los curvos pasillos, los Halcones y las Gárgolas se enfrentaron en una danza aérea mortal, mientras los elegantes aviones de combate y Arpías con alas de murciélago intercambiaban roles de cazador y presa a vertiginosas velocidades en medio de las agujas de alabastro. Los Carnifexes luchaban contra los ancestrales Señores Espectrales al tiempo que los Trigones se enfrentaban a los imponentes Caballeros Espectrales. Los gráciles Titanes Fantasma se enfrentaban contra los grotescos biotitanes, matándose entre sí sobre una superficie repleta de esporas. La guerra se extendía incluso más allá del reino material, mientras Zoántropos y brujos combatían en poderosos duelos psíquicos. Los Aeldari no tenían lugar para esconderse, ningún santuario que los Tiránidos no pudieran traspasar, y ningún guerrero o arma de guerra que los alienígenas no pudieran igualar. En poco tiempo, los Guerreros Espectrales superaron en número a los Aeldari vivos.

Los guerreros Aeldari vendieron caras sus vidas haciendo pagar a los Tiránidos un altísimo precio en bajas, aunque no las suficientes. Primero cayó la Fortaleza de las Lágrimas, luego el Santuario de Asuryan fue destruido y, el más terrible de todos los sucesos, fue la devastación que las hordas Tiránidas llevaron a cabo en los Bosques del Silencio. Se dice que muchos de los Aeldari lloraron lágrimas de rabia y tristeza al ver el daño infringido en su precioso bosque santuario, dándose cuenta de lo cerca que se encontraban de la extinción.

EL HIJO PRÓDIGO

La noticia del peligro que corría Iyanden logró llegar al Príncipe Yriel a pesar de las barreras psíquicas que aislaban al Mundo Astronave. Aunque Yriel se había exiliado hacía mucho tiempo y había prometido no volver jamás a su lugar de nacimiento, no podía dar la espalda a Iyanden en su hora más oscura. Atemperando la ira que aún sentía hacia su antiguo hogar, el príncipe renegado ordenó a su flota poner rumbo a la batalla.

Como si fueran la propia lanza ardiente de Khaine, las fuerzas de Yriel atravesaron el bloqueo de la Flota Enjambre Kraken y penetraron profundamente en la bioflota que envolvía a Iyanden. El príncipe renegado era un almirante sin igual y, uniéndose a los restos de la flota de Iyanden, logró llegar hasta el corazón del Enjambre Tiranido. Yriel se las ingenió para impedir que ninguna otra nave llegase hasta el malherido Mundo Astronave, al tiempo que coordinaba una serie de contraataques contra las bionaves de mayor tamaño. La flota enjambre Kraken lanzó dos nuevas oleadas, pero ambas fueron destruidas. Diezmadas y cansadas, las fuerzas de Yriel se prepararon para vender caras sus vidas, ya que estaban seguros de que la siguiente oleada los masacraría. Sin embargo pasaron los minutos y las horas, mientras los Aeldari vigilaban con sus runas y escáneres los alrededores esperando un siguiente asalto que nunca llegó. La flota espacial de la Mente Enjambre había sido derrotada.

"Mis leales guerreros. Mis parientes, por nuestros lazos y acciones. Nuestro hogar se enfrenta a la destrucción. Nuestro pueblo se muere. La luz de Iyanden se desvanece.

Pero aún no se ha extinguido.

Que los marginados y los exiliados me sigan a la guerra. Como una lanza de fuego perforaremos la oscuridad. Llevaremos la ruina a la inmundicia engendrada por el vacío que busca profanar el Santuario de Asuryan.

Si vamos a morir aquí, que sea con la espada en la mano, en medio de los espíritus de nuestros antepasados y de los cuerpos de nuestros enemigos ¿Qué decís exiliados de Iyanden? ¿Estáis conmigo?"

- Príncipe Yriel, Gran Almirante y de los Misteriosos Corsarios.

MATAR A UN MONSTRUO

Bajo los cielos de Iyanden, la batalla por el alma del Mundo Astronave aún ardía. Los Tiránidos, que ahora se comportaban como ratas acorraladas, se lanzaron contra los Aeldari con una ferocidad renovada. Un enorme Tirano de Enjambre lideraba a la frenética horda y ni el shuriken ni la espada podían perforar la piel del monstruo. Allí donde el Tirano de Enjambre elegía atacar, provocaba una masacre de enemigos, barriendo cualquier bolsa de resistencia Aeldari. La confrontación final se acercaba y la victoria estaba al alcance de la Mente Enjambre.

En medio de la carnicería, el Avatar dio un paso al frente, y con un gruñido similar al de un volcán en erupción, el ardiente guerrero desafió al colosal Tirano de Enjambre. Pero en lugar de encontrarse con la acorazada figura Aeldari, el monstruo ordenó a sus súbditos atacar al Avatar, y no uno, sino una docena de Carnifexes salieron en estampida hacia al Avatar envuelto en llamas. Ni siquiera la encarnación del Dios de la Mano Ensangrentada pudo prevalecer ante un ataque tan descomunal como aquel.

Con la muerte del Avatar, los últimos vestigios de esperanza de los Aeldari desaparecieron. Pero en un acto de lealtad que restauraría a Yriel como héroe de su pueblo, el Príncipe Corsario y sus fuerzas desembarcaron de sus impolutas naves para reforzar a los supervivientes que defendían Iyanden. Los Tiránidos estaban a punto de vencer cuando el mismo Yriel se lanzó contra las líneas enemigas empuñando la temible y maldita Lanza del Crepúsculo. Esta antigua arma, encerrada en estasis por los videntes de Iyanden, tenía tal poder que eventualmente consumiría la fuerza vital de aquel que la empuñara. Que Yriel estuviera dispuesto a sacrificar, no solo su vida, sino también su inmortal alma, era un testimonio de las drásticas medidas que debieron tomarse para derrotar a la amenaza Tiránida.

Con un fluido movimiento, Yriel empujó la Lanza del Crepúsculo dentro de las fauces abiertas del Tirano de Enjambre, sacándola por la parte posterior de su quitinoso cráneo. Con un aullido de dolor, el Tirano de Enjambre se derrumbó y murió a los pies de Yriel. Los últimos ecos del grito de muerte del monstruo señalaron la derrota de la horda alienígena. Con su conducto sináptico roto, los Tiranidos restantes dejaron de atacar como una mente unida, volviendo a sus instintos básicos. Los invasores alienígenas dispersos fueron sistemáticamente cazados y eliminados en una serie de cruentas batallas unilaterales. El ataque Tiránido sobre Iyanden había finalizado.

EL PRECIO DE LA VICTORIA

La victoria de Iyanden fue ciertamente amarga: si bien la Flota Enjambre Kraken había sido derrotada, el Mundo Astronave estaba en ruinas. Cuatro quintas partes de la población de Iyanden yacían muertas, lo cual suponía un terrible golpe para la decadente raza Aeldari. Entre los asesinados se encontraba el Vidente Kelmon, rodeado por una docena de Tiránidos cuyos retorcidos cuerpos mostraban las marcas de su fuego psíquico. Peor aún, todas las almas dentro de las piedras espirituales que habían sido destruidas por los Tiránidos se habían perdido para siempre; Iyanden nunca se recuperaría del todo. Los Aeldari habían aprendido una dolorosa lección: no debían subestimar nunca más la amenaza del Gran Devorador.

La Flota Enjambre Kraken había quedado convertida en poco más que fragmentos dispersos, pero esta derrota no había sido lograda sólo gracias a los defensores de Iyanden, ni sólo a las acciones de los Ultramarines en Ichar IV. Los Aeldari y el Imperio habían estado luchando como aliados involuntarios: si Kraken no hubiera golpeado a Iyanden, la victoria de los Ultramarines en Ichar IV habría sido imposible y viceversa. Si Ichar IV o Iyanden hubieran caído, Kraken habría resultado imparable.

SEGUNDA GUERRA TIRÁNIDA

LA GORGONA ATACA

La Flota Enjambre Gorgona invade el espacio del Imperio T'au, empujando a la joven raza a una mortal lucha por la supervivencia.

KRAKEN DESPIERTA

La Flota Enjambre Kraken despierta de su largo sueño e invade el margen oriental. Los sectores Diatan, Salem y Veridian caen en silencio mientras la Sombra de la Disformidad los envuelve.

CUERVOS Y KRAKENS

Originalmente enviada para rescatar a la población restante del planeta Idos, a la 4ª Compañía de la Guardia del Cuervo se le ordena en su lugar lanzar un ataque quirúrgico desesperado en un intento de derrotar al enjambre Tiránido que devasta el mundo.

TERROR DESDE LAS SOMBRAS

Durante el transcurso de varias semanas, el próspero mundo comercial de Tareska es devastado por una serie de asesinatos brutales. Uno por uno, los líderes gubernamentales y militares del planeta son asesinados por una "sombra viviente" que aparece de la nada para atacar a sus víctimas. Atemorizados, los pocos funcionarios restantes huyen a búnkeres subterráneos y fortalezas fortificadas, encerrándose lejos del mundo exterior. Sin gobierno, y sin un cuerpo militar para imponer el orden, Tareska comienza a desmoronarse. En el apogeo de las revueltas por los alimentos, las bio-naves de la Flota Enjambre Kraken entran en órbita, destruyendo la exigua flota de defensa planetaria.

EL MARTIRIO DE SALEM

Enfrentados al horror de la Flota Enjambre Kraken, los monjes del monasterio-asteroide de Salem deciden envenenarse ellos mismos y a su cuidadosamente atendido ecosistema con hierba necrotizante, en lugar de permitir que su carne purificada sea consumida por los Tiránidos.

LA REBELIÓN DE ICHAR

En el planeta de Ichar IV estalla una rebelión liderada por una facción conocida como la Hermandad, que derroca al gobernador planetario. Pronto, después de que la lucha se desate, el Inquisidor Agmar, enviado desde la fortaleza inquisitorial en Talasa Prime, lidera sus fuerzas hacia la capital planetaria de Lomas y descubre que, en su corazón, la rebelión alberga una infestación masiva de Genestealers. Dándose cuenta que las fuerzas bajo su mando son insuficientes para combatir la amenaza, Agmar envía una súplica urgente de ayuda.

LIMPIEZA DE ICHAR IV

Respondiendo a la petición de ayuda del Inquisidor, la Barcaza de Batalla *Octavius* de los Ultramarines llega a la órbita, llevando dos compañías completas de Marines Espaciales junto a elementos de la recién fundada, pero poco curtida, 1ª Compañía. Los Ultramarines lideran el ataque contra el corazón de la capital planetaria de Ichar IV mientras que los regimientos de la Guardia Imperial avanzan como apoyo. El planeta es devuelto bajo la custodia del Imperio en el transcurso de tres semanas de una dura lucha, y los vencedores informan de que todo rastro de la infestación Genestealer ha sido erradicada de Ichar IV.

EL PRECIO DEL CORAJE

Como parte de una cruzada penitente de un siglo de duración, los Lamentadores lanzan un ataque contra la Flota Enjambre Kraken, combatiendo en una serie de batallas sin esperanza. Mientras que su heroísmo ralentiza el avance de Kraken por un tiempo, el Capítulo es llevado al borde de la extinción debido al gran número de bajas que sufren.

MORTREX SOBREPASADO

El mundo Imperial de Mortrex es abrumado por mareas implacables de Enjambres Devoradores. La temible bestia conocida como el Parásito de Mortrex genera miles de estas bestias-alimentadoras sin voluntad en los cuerpos aún vivos de sus víctimas.

LA PÉRDIDA DE CERES XIV

LAS FAUCES DE LA DERROTA

Kraken hunde sus dientes sobre el mundo minero de Devlan. Las cuidadosamente preparadas defensas de la Guardia Imperial resultan inútiles contra los asaltos subterráneos desde los túneles de las criaturas Tiránidas, encabezadas por un monstruo conocido por la población como El Terror Rojo. Gracias al sacrificio de los Marines Espaciales Lamentadores, los Tiránidos son retenidos el tiempo suficiente para poder evacuar unos pocos millones de colonos antes de que Devlan sea consumido.

LA MUERTE DE SOTHA

Kraken invade Sotha, el mundo natal de los Guadañas del Emperador, que son sobrepasados por los Tiránidos. El Capítulo está diezmado y los pocos supervivientes son evacuados a regañadientes a Miral Prime para reagruparse con sus fuerzas extraplanetarias.

MISTERIO DE ESPERANZA DE ADRI

Un barco de refugiados de Devlan, ominosamente silencioso, llega a una órbita cercana de Esperanza de Adri. Aquellos que investigan el barco encuentran que es un matadero, todos a bordo han sido despiadadamente masacrados. Aunque se sospecha que una violación en la cuarentena habría permitido que un organismo Tiránido suba a bordo, no se encuentra nada. Tres semanas más tarde, todo contacto se pierde con Esperanza de Adri.

ÚLTIMA RESISTENCIA DE GOETHE

Los Prínceps Goethe del Titán Imperator *Mettallum Olympus*, solo logran contener a una parte de la Flota Enjambre Kraken en las llanuras cubiertas de cenizas de Horst Prime. La poderosa máquina de guerra es finalmente destruida cuando una progenie de bio-titanes Hierofantes se abalanzan sobre la noble máquina como una manada de perros salvajes. Durante el frenético ataque, el reactor de plasma del *Mettallum Olympus* es destruido y la explosión resultante vaporiza todo a una milla alrededor, dejando atrás un cráter que es todavía visible desde la órbita, un testamento del sacrificio necesario para la lucha contra los Tiránidos.

LA DEFENSA DE MIRAL

Regimientos de la Guardia Imperial y Marines Espaciales de los Guadañas del Emperador apenas aguantan contra los Tiránidos en el mundo muerto de Miral Prime. Frente a la embestida Tiránida, las fuerzas del Imperio son obligadas a retroceder a una gran roca conocida localmente como el "Ataúd del Gigante" para realizar una desafiante última resistencia. Allí, pelean a diario contra furiosas hordas de Tiránidos. A pesar de sus heroicidades, los Guadañas del Emperador sufren catastróficas bajas. Ante la destrucción total de su Capítulo, los Marines Espaciales, a regañadientes se retiran, dejando Miral Prime para Kraken.

EL CAZADOR DE TROFEOS

Ansioso por aumentar su floreciente colección de cráneos, Roghax Mano Sangrienta, Señor de la Guerra de una partida de guerra de los Devoradores de Mundos de los Marines Espaciales del Caos, lleva a su maniaca hueste a un ataque frontal contra la Flota Enjambre Kraken.

ATAQUE RÁPIDO

Aunque es demasiado tarde para salvar al inundado mundo bastión de Eorcshia de un ataque de la Flota Enjambre Kraken, Los Marines Espaciales de los Guardianes de la Muerte plantan con éxito cargas nucleares dentro de las entrañas de la masiva bio-nave Tiránida en el centro de la flota mientras se alimenta del planeta moribundo. Tras la detonación de las cargas, la totalidad de la flota huye en desbandada.

LA CAÍDA DE IYANDEN

El Mundo Astronave Aeldari de Iyanden es sometido a una serie de masivos ataques Tiránidos. El otrora poderoso Mundo Astronave reúne a todos los guerreros a su disposición, vivos y muertos, y pronto se ve envuelto en una lucha desesperada contra oleada tras oleada de organismos Tiránidos.

Después de una larga y sangrienta batalla, Iyanden es salvada, aunque el coste es terriblemente alto. Dentro de los muros del Mundo Astronave, los muertos superan ahora en gran medida a los vivos. Siendo poco más que un residuo de su gloria pasada, Iyanden permanece como un solemne testamento de la voracidad de la Mente Enjambre.

EL KRAKEN ATACA

Varios zarcillos de la Flota Enjambre Kraken convergen en el mundo de Ichar IV. Todo el poder de los Ultramarines responde a la llamada a las armas de Ichar IV, y una vez más, la Mente Enjambre responde liberando al Señor de la Horda. La experiencia de los Veteranos Ultramarines en Primera Guerra Tiránida resulta decisiva y, lentamente pero de manera segura, es repelido el ataque de Kraken sobre Ichar IV y los Tiránidos son erradicados del mundo.

LOS RESTOS DE KRAKEN

Después de las dos derrotas en Ichar IV e Iyanden, los restos dispersos de la Flota Enjambre Kraken huyen hacia el núcleo de la galaxia, donde se forman líneas defensivas para combatir la amenaza Tiránida. Aunque el Kraken, como una sola entidad ha sido derrotada, estas flotas disidentes, que varían en tamaño desde unas pocas docenas a unos cientos de bio-naves, siguen siendo una amenaza terrible, atacando mundos mal defendidos y líneas de suministro vulnerables.

EL YUNQUE

Prevenidos de la aproximación de una gran sección de la Flota Enjambre Kraken, los Puños Imperiales convierten el mundo Yunque de Heugen en un campo de muerte lleno de campos de minas, alambre de espino y entramados de emplazamientos de cañones. Mientras los Tiránidos avanzan hacia delante, los Marines Espaciales los masacran con fuego de bólter. Pronto, el campo de batalla está lleno de grandes pilas de xenos muertos, y las bio-naves en órbita lentamente se retiran al vacio, perseguidas por la Barcaza de Batalla de los Hijos de Dorn.

Poco después, las naves Tiránidas son rodeadas y eliminadas, pero los Puños Imperiales reciben llamadas de socorro del sistema vecino de Poltiskyne. Pronto, la inquietante verdad es revelada a los Marines Espaciales: la Flota Enjambre Kraken había dividido su flota en dos antes de tocar tierra en Yunque de Heugen, y los xenos supervivientes estaban en ese mismo momento descendiendo sobre varios mundos indefensos.



CARGA MORTAL

Los Corsarios Drukhari de la Cábala de la Calavera Desollada vuelven a Commorragh con una valiosa carga, varios Líctores dormidos, recogidos entre los restos quemados de una bio-nave de Kraken. Antes de que la tripulación pueda vender estos especímenes de valor incalculable, las formas de vida Tiránidas despiertan de su sueño, cayendo sobre sus captores en un frenesí sangriento. Temporalmente saciados, los horrores camaleónicos se escabullen hacia al interior de Commorragh.

FAUCES DEL MEGALODON

Nacido de las cenizas de Kraken, la flota conocida como Megalodon aterroriza el espacio Imperial, extendiendo una ola de terror y confusión ante ella. En secreto, a bordo de buques de carga y transportes interestelares, organismos de vanguardia del Megalodon se diseminan como un cáncer sector tras sector, dando nacimiento a cultos fanáticos, asesinando a gobernadores planetarios y sembrando las semillas de la discordia y la desconfianza. El cinturón minero de cristal de Hyrdos XII es una de las primeras posesiones Imperiales en sentir las fauces de Megalodon sobre él. En el margen de sólo una semana, los Líctores de la flota masacran a cada minero del complejo.

MUERTE EN EL ESPACIO

Utilizando ilusiones, fintas y el sacrificio de una incosciente flota de batalla Imperial, los Arlequines de la Alegría del Segador consiguen atraer a una sección de la Flota Enjambre Kraken lejos de los vulnerables mundos Exoditas y sumergirla en la Telaraña. Allí, en medio de la enloquecedora geometría no-euclidiana de ese misterioso reino, exterminan a los Tiránidos, aunque la mascarada paga un alto precio en sangre por su victoria.

LA GRAN COALICIÓN

Un zarcillo de Kraken alcanza el mundo T'au de Dal'yth, un próspero centro comercial frecuentado por innumerables razas alienigenas. Diplomáticos de la Casta del Agua ruegan encarecidamente a sus socios comerciales, implorando que presten su fuerza naval para una coalición armada que intercepte la amenaza Tiránida. Esta flota se enfrenta a los Tiránidos y es destruida casi por completo. Afortunadamente, los T'au apenas sufren pérdidas, y utilizan ese tiempo precioso para preparar las defensas de Dal'yth.

TEMPORADA DE INQUIETUD

A través del Segmentum Ultima, llegan informes de que mundos previamente dóciles están estallando en violentos motines y levantamientos. Este malestar coincide con la aparición previa de varios zarcillos de flotas Tiránidas no identificadas, aunque el Alto Mando Imperial considera esto poco más que una desafortunada casualidad.

PURGA DE GHOSAR QUINTUS

Ortan Cassius, Capellán de los Guardianes de la Muerte, lidera un Equipo de Exterminio al mundo minero de Ghosar Quintus, y allí encuentran un culto que adora a los Tiránidos como una raza salvadora. Cassius y sus guerreros matan al Patriarca Genestealer en el corazón del culto, pero descubren que el gobierno de la Dinastia Trysst de Ghosar Quintus ha extendido su fe demente por todo el Segmentum, y posiblemente más allá. Las implicaciones para el Imperio son inmensamente preocupantes.

GUERRA EN OCTARIUS

Kryptman había atraído a la Flota Enjambre Leviathan al Sector Octarius, controlado por los Orkos, con la esperanza de que las dos especies alienígenas se aniquilaran entre sí. Donde otra raza hubiera estado aterrorizada ante el enjambre que se acercaba, los Orkos estaban jubilosos, después de todo, ellos viven para una buena batalla. Solo el tiempo diría si las belicosas criaturas finalmente habían encontrado su oponente.

El primer mundo del Sector Octarius en sentir el hambre de Leviathan fue Orrok. Sobre los asentamientos de los Orkos, los truenos retumbaban y los cielos cambiaban de azul a negro a medida que las bionaves entraban en órbita. Los psíquicos Eztrambótikoz comenzaron a balbucear de miedo: algo estaba arañando la parte posterior de sus cerebros, algo con un hambre infinita fija sobre los Orkos como el ojo de un depredador hambriento. Entonces la tormenta estalló.

LA DESAPARICIÓN DE ORROK

Millones de organismos guerreros pululaban por Orrok. Para la cultura Orka, la mejor defensa es vencer al enemigo hasta la muerte, por lo que no pasó mucho tiempo antes de que una marea de pielesverdes se estrellara de cabeza contra el enjambre Tiránido que se aproximaba. Miles de extraterrestres de ambas razas murieron en cuestión de segundos mientras las espadas y los colmillos se hundían en sus cuerpos. Toda apariencia de estrategia se perdió, reemplazada por la furia ciega, pero el entusiasmo guerrero de los Orkos no pudo vencer al abrumador número de los Tiránidos. Al caer la noche, todos los pielesverdes de Orrok estaban muertos, sus cuerpos reconstituidos y canalizados de vuelta a las bionaves en órbita para crear aún más Tiránidos. La muerte había llegado al Sector Octarius.

EL ¡WAAAGH! SIN FÍN

Decenas de mundos pronto fueron arrasados por los Tiránidos, y cada vez que los cielos se oscurecían, los Orkos del planeta daban un gran rugido de deleite, golpeándose mutuamente en la espalda y sonriendo ferozmente, ya que por primera vez la lucha llegaba a ellos. La mayor batalla se centró en el planeta de Octaria, el corazón del imperio Orko. Miles de millones de Orkos y Tiránidos se enfrentaron en el terreno montañoso de Octaria, y ambas fuerzas enviaron un flujo constante de refuerzos hacia una guerra de desgaste. El suelo bajo sus pies se convirtió en un manto carmesí de sangre derramada y fluidos alienígenas. Era una violencia completa, incesante e interminable, y los Orkos la adoraban.

La batalla por Octaria continuaba escalando, y ninguna de las partes sufría de escasez de tropas. Los Orkos fluían desde sectores lejanos para unirse a la pelea del siglo, y las bionaves Tiránidas producían oleadas frescas de guerreros tan rápido como podían asimilar la biomasa. Así que en ese momento, cuando la guerra en Octaria se desencadenó, Leviathan se vio forzada a buscar mundos cercanos a los que atacar y cuya biomasa pudiera ser arrojada a la picadora de carne.



EL ENJAMBRE DE GHORALA

En su búsqueda, un puñado de naves exploradoras de Leviathan pasó cerca del mundo del Ghorala, un planeta rico en biomasa y base de Skarfang, el Kaudillo Pirata de la temida Flota de la Zikatriz. Esta poderosa y destartalada armada cayó sobre las bionaves antes de que pudieran reaccionar. La flota Tiránida había sido casi destruida por los cañones de Skarfang. Sin embargo, a pesar de la carnicería, una sola Bionave rompió el bloqueo Orko, abalanzándose sobre el planeta como un hombre hambriento atacaría un pedazo de pan. Sangre y vísceras alienígenas salpicaron el vacío, pero en su agónica muerte, la Bionave envió numerosas progenies de Tiránidos a la superficie del planeta. Skarfang se puso triste cuando descubrió que la batalla se había acabado, y decidió unirse a la lucha de Octaria, así que los pocos Tiránidos que habían aterrizado fueron rápidamente aniquilados.

EL ENJAMBRE SOBREVIVE

Por primera vez desde que los Tiránidos invadieron el sector Octarius, se encontraron a sí mismos envueltos en una guerra en la que eran enormemente superados en número por sus presas. La horda de Skarfang era poderosa, y de alguna manera, los Tiránidos sintieron que una guerra de desgaste acabaría con ellos. Como respuesta, el enjambre de Ghorala se adaptó para sobrevivir. Primero los Tiránidos acecharon y cazaron las patrullas Orkas aisladas, pero los pielesverdes pronto empezaron a limpiar la zona en grupos demasiado numerosos como para que el nuevo enjambre les pudiera hacer frente. Forzados a abandonar su guerra de guerrillas, los Tiránidos adoptaron una estrategia más astuta e hicieron frente a los orkos en terreno abierto. Los Tiránidos atacaron sin ninguna esperanza de sobrevivir, con cada una de sus acciones dirigida a maximizar la carnicería. A pesar de los frenéticos ataques Tiránidos, los superiores números de los Orkos les dieron la ventaja en estas escaramuzas. Sin embargo, cuando los Tiránidos estaban a punto de ser superados, de repente comenzaron a cambiar al unísono de la matanza hiperactiva a una retirada apresurada. Los Tiránidos se escondieron en cuevas cercanas o se enterraron en el suelo, al abrigo de las partidas de búsqueda. Al caer la noche, las criaturas sinápticas reunían los enjambres dispersos en el campo de batalla lleno de cadáveres. Allí, los Tiránidos se alimentaban de los cadáveres orkos y de las carcasas Tiránidas por igual, para luego volver a los pozos de digestión ocultos en las mesetas rocosas del planeta. Lenta pero firmemente, el número de Tiránidos empezó a crecer.

LA FURIA DE SKARFANG

Mientras las fuerzas Tirándas aumentaban, cambiaron su metodología otra vez, haciéndose más agresivos y buscando cada vez mayores concentraciones de Orkos. Aunque la recompensa de los Tiránidos por sus victorias era incrementar lo máximo posible los recursos de biomasa, el incremento de la violencia atrajo al aburrido Skarfang a la superficie para unirse al combate. Donde fuera que se oían los gritos de guerra de Skarfang, los Orkos atacaban con vigor renovado. Incluso cuando los Tiránidos parecían estar en la cúspide de la victoria, el Kaudillo era capaz de cambiar las tornas, bramando amenazas sanguinarias que animaban a sus chikoz a seguir en la lucha. Los Tiránidos fueron rechazados por el pujante frente Orko; poco a poco el enjambre estaba siendo pisoteado hasta la muerte. A pesar del éxito Tiránido inicial, había pocas posibilidades de que pudieran enfrentarse a una fuerza unida de Orkos de tal magnitud y sobrevivir. Mientras Skarfang siguiera vivo, el Enjambre de Ghorala estaba maldito.

DIVIDE Y CONSUME

En respuesta, los Tiránidos crearon los Líctores con el único propósito de eliminar al Kaudillo Orko. En unos días, los Líctores habían rastreado a su eminente presa, pero las manadas de Garrapatos de Skarfang frustraron todos los intentos de acercarse lo suficiente para asesinar al objetivo. Aunque eternamente pacientes, quedar a la espera de una ocasión para acabar con él era un lujo que el hambriento enjambre no podía permitirse. De modo que crearon esa oportunidad.

Siguiendo rastros de feromonas, una escurridiza marea de Hormagantes fue arrojada contra las líneas Orkas. Mientras los Orkos se levantaban para reforzar con tropas sus oxidadas barricadas, Guerreros Tiránidos hicieron retirarse a las huidizas masas. La frustración de Skarfang se convirtió en ira mientras los Tiránidos repetían esta finta; se acercaban desde distintas direcciones hasta dejar a los Orkos al alcance de sus armas, para luego retirarse antes de que los pielesverdes pudiesen responder. A la décima de estas retiradas, el temperamento de Skarfang no pudo más. Con un rugido, el Kaudillo ordenó a su turba perseguir a los enjambres en retirada. Pronto, un humo negro salió como un eructo hacia el cielo mientras los Camionez y Carroz de Guerra retumbaban hacia el enjambre. Los Tiránidos habían tenido éxito aguijoneando al Kaudillo, separándolo del grueso de sus fuerzas y atrayéndolo hacia la emboscada.

Los Tiránidos desplegaron una progenie de Venóntropos para cubrir a los pielesverdes en una gruesa niebla tóxica. Mientras los Orkos seguían su camino, se encontraron de frente con la súbita y cegadora niebla. El convoy entero se detuvo mientras los vehículos patinaban en los salientes rocosos, o bien perdían el control y se estrellaban unos con otros. Tosiendo, aquellos Orkos que no se habían ahogado en su propia sangre salieron de los restos de los vehículos. El propio Skarfang registró el campo de batalla y tropezó con las bestias llenas de tentáculos responsables de crear la nube tóxica. Mientras él descargaba su ira sobre las venenosas criaturas, la niebla retrocedió y los cuerpos destripados de los Orkos rodearon al Kaudillo. Los Líctores habían acechado entre la niebla impenetrable y habían despachado a los Orkos uno por uno, hasta que solo quedó Skarfang. Los Líctores cerraron filas sobre el Kaudillo en un silencio mortal. Poniendo en marcha su espada sierra, Skarfang cargó sobre el más cercano con un rugido de desafío, logrando dar dos pasos antes de que una docena de garras como las de una mantis se clavaran en él y lo hicieran pedazos.

Con Skarfang muerto, no pasó mucho tiempo antes de que los competitivos jefes Orkos empezaran a luchar entre ellos para llenar el vacío de poder. Los Orkos pronto se dividieron, y las bandas dispersas se convirtieron en presa fácil del unido enjambre Tiránido. Cada una fue aislada y destruida en rápida sucesión, y en cuestión de días, los Orkos de Ghorala habían sido sacrificados como ganado. Los Tiránidos se hartaron con su carne.

"Ezta no ez una bazura apeztoza de cretinoz inzignificantez que corren y ze ezconden detráz de laz paredez cuando empieza la matanza. ¡Ezta ez una lucha verdadera!"

- Kaudillo Pirata Skarfang

EL ENJAMBRE RENACE

De los restos digeridos de Ghorala, el enjambre creó nuevas bionaves y se dispuso a unirse a la Flota Enjambre en Octaria. La biomasa que había consumido fue destinada a alimentar la siguiente fase de la invasión planetaria.

Aunque la guerra por Octaria todavía continúa, una cosa está completamente clara: a pesar de las maquinaciones de Kryptman y la ferocidad de los Orkos, Leviathan no da señales de detenerse. Los Tiránidos no sólo están sobreviviendo a la Guerra de Octaria, sino que están prosperando en ella.

De hecho, la gran cantidad de biomasa que la guerra ha generado ya está siendo utilizada por la Mente Enjambre. Habiendo consumido los recursos necesarios para impulsar su inexorable avance hacia el núcleo galáctico, Leviathan ha comenzado a dejar atrás mundos presa para que la siguiente oleada de la invasión Tiránida los consuma. Estos planetas predigeridos proporcionan zonas de alimentación esenciales para las nacientes flotas enjambre como Hydra y Kronos. Peor aún para las razas en guerra de la galaxia: zarcillos de formidables Tiránidos de Octaria, generados a partir de la más potente biomasa Orka, están comenzando a desprenderse del huésped principal y penetrar en nuevos territorios.



Al descubrir que sus súper enjambres eran ineficaces contra las innumerables hordas orkas de Octarius, Leviathan desplegó organismos especializados: colosales bio-titanes y horrores con extremidades armadas.

LA BATALLA POR BAAL

En los días finales del 41º Milenio, el tentáculo más grande de la Flota Enjambre Leviathan que jamás haya sido registrado descendió sobre el planeta Baal, mundo natal de los Marines Espaciales de los Ángeles Sangrientos, y sobre sus lunas gemelas Baal Prime y Baal Secundus, siendo la batalla más sangrienta y costosa de la noble historia de los hijos de Sanguinius.

LA SOMBRA DE LEVIATHAN

Dante, Señor de los Ángeles Sangrientos, uno de los hombres más respetados y honrados del Imperio, ya conocía desde hace mucho tiempo la amenaza Tiránida que se acercaba a Baal. Hacía tan solo unos meses que el Sistema Cryptus, el sistema de mundos fortificados que protegían el acceso al mundo natal de los Ángeles Sangrientos, se había visto superado por la inmensa Flota Enjambre Leviathan. Baal era ahora el siguiente objetivo y, aunque sus guardianes se encontraban entre los guerreros más poderosos de la galaxia, los Ángeles Sangrientos no podrían aguantar solos.

Sabiendo que el destino del Capítulo y quizás el del propio Imperio descansaba sobre la defensa de Baal, Dante envió una petición de ayuda a los Capítulos sucesores de los Ángeles Sangrientos, contándoles la ruina que se acercaba al mundo de su querido progenitor Sanguinius. Todos acudieron a ayudar a los Ángeles Sangrientos, desde los feroces Desgarradores de Carne hasta los nobles Bebedores de Sangre, e incluso los salvajes y misteriosos Espadas Carmíneas. Todos y cada uno de los hermanos de batalla serían vitales en la inminente guerra, ya que la enorme flota Tiránida era la mayor de todas las Flotas Enjambre jamás registradas por el Imperio.

Cientos de miles de bio-naves aparecieron en dirección a Baal, en grupos tan densos que la flota de invasión parecía ser un gran organismo de múltiples extremidades. La flota de los Ángeles Sangrientos les hizo frente con sus números reforzados por la presencia de sus Capítulos Sucesores a bordo de sus naves espaciales. El cielo sobre Baal estalló en una violenta tormenta de fuego cuando los poderosos navíos de los Marines Espaciales se abrieron paso en medio de los Tiránidos que se aproximaban, lanzando devastadoras andanadas de cabezas nucleares. Sin embargo, aunque valiente, esta acción naval fue inútil. Viéndose cercados por pequeñas embarcaciones biológicas y abrumados por la cantidad de misiles orgánicos, las Barcazas y los Cruceros de los Marines Espaciales fueron cayendo uno por uno. Entrando en órbita baja sobre Baal y sus lunas, las naves de la Flota Enjambre comenzaron a enviar nubes de esporas y transportes orgánicos a la atmósfera. Mientras se desarrollaba la batalla en el espacio, los defensores de Baal esperaban a las primeras oleadas de Tiránidos, tomando posiciones en fortificaciones que databan de la era de la Herejía, y que habían sido desenterradas y reconstruidas por los siervos y servidores del Capítulo. Baal y sus lunas gemelas se transformaron en campos de exterminio salpicados de reductos de artillería, quedando los atacantes atrapados entre zonas minadas y zonas de fuego cruzado.

CONTRA EL ENJAMBRE

Las primeras oleadas de enjambres Tiránidos que cayeron al planeta fueron destruidas por la precisión del fuego de la artillería y las abrasadoras ráfagas de proyectiles de bólter mucho antes de que llegaran a tocar tierra. Sin embargo con cada segundo que pasaba más esporas de Tiranocitos llovían desde la órbita baja, abriendo su abultada carne para arrojar organismos guerreros a la refriega. En la décima oleada el suelo era ya apenas visible, más allá de la estampida de blindados cuerpos de quitina. En medio de esta alfombra de



La Batalla de la Cúpula de los Ángeles fue uno de los enfrentamientos más feroces de la batalla de Baal. Tres Señores de Capítulos Sucesores de los Ángeles Sangrientos dieron sus vidas repeliendo oleada tras oleada de ruidosos Genestealers.

carne viva se encontraban criaturas sinápticas inmensas: Tiranos de Enjambre y gigantescos Tervigones que vomitaban más organismos mientras aullaban. Estos monstruos dirigieron a los enjambres a su alrededor mientras lanzaban salvas de plasma ardiendo o hacían grandes grietas en las gigantescas fortificaciones con enormes cantidades de armas. Los Genestealers entraron por estas brechas llegando al cuerpo a cuerpo. En la retaguardia de los enjambres Tiránidos, una enorme criatura contempló la carnicería observando las tácticas de los Ángeles Sangrientos y ordenando a sus parientes menores contrarrestar cada uno de sus movimientos con una astucia nacida de eones de guerra. El Señor del Enjambre, heraldo de la Mente Enjambre, había sido engendrado de nuevo para asegurarse de la muerte de los Ángeles Sangrientos.

Durante semanas los vástagos de Sanguinius rechazaron hasta diecinueve oleadas de Tiránidos luchando con un valor y habilidad que honraron la memoria de su Primarca Caído. Los Bebedores de Sangre lucharon hombro con hombro con los Ángeles Descarnados formando un círculo de cuchillas y bólters contra las falanges de Guerreros Tiránidos que avanzaban. Los Marines de Asalto de los Ángeles Sangrientos saltaron al corazón del enjambre enemigo, cazando a los monstruos más grandes y feroces del enjambre, mientras en los valles desérticos quemados por el calor, formaciones masivas de tanques y artillería se enfrentaron con las estampidas de carga de los Carnifexes en una tormenta de carne y metal. Sin embargo, por muy valiente que fuera la defensa de Baal, esta no podría durar. Con cada nuevo ataque Tiránido, mas y mas hermanos de batalla iban cayendo, y cinco Señores de Capítulo de entre los Capítulos Sucesores de los Ángeles Sangrientos dieron sus vidas para contener la creciente marea; sin embargo, a medida que los cuerpos se amontonaban cada vez más, parecía que ese sacrificio desinteresado no serviría de nada. Baal estaba perdido.

LA GRAN FISURA SE ABRE

Fue en ese momento, en la hora más oscura, cuando una nueva calamidad se desencadenó sobre el sistema Baal. En una cataclísmica erupción de energía empírica, una tormenta de disformidad llamada la Gran Fisura se abrió abarcando toda la galaxia. Los cielos de Baal ardieron con el fuego etéreo de las profundidades del Inmaterium, donde viles y antiguos seres dirigieron su temible mirada hacia el reino material. La lucha de los sucesores de los Ángeles Sangrientos, que se enfrentaban con todo su odio a los enjambres Tiránidos en la superficie de Baal Prime, fue tan feroz que la realidad se abrió y llenó el aire con el olor a azufre y a sangre ardiente. Con alabanzas al Dios de la Sangre, la legión demoniaca de Khorne atravesó la grieta mientras esta se ensanchaba. Llegaba en cabeza una criatura extraída de la más negra de las pesadillas, una monstruosidad con alas de murciélago que empuñaba una hacha en una garra y un látigo de púas en el otra. Este era Ka'Bandha, un Devorador de Almas de Khorne. Los hijos de Sanguinius no odiaban a ningún enemigo más que a este, ya que miles de años atrás Ka'Bandha había avivado en ellos la Sed Roja, la maldición genética que había devastado la Legión. Ka'Bandha buscaba para sí el honor de acabar con los Ángeles Sangrientos y no tenía intención de permitir que los Tiránidos interfirieran antes de que llegara el momento de su triunfo.

La horda demoníaca cayó sobre los Tiránidos y los defensores de Baal derramando torrentes de sangre sobrehumana y xenos por igual. Los Guerreros Tiránidos se abrieron paso desgarrando a los Bebedores de Sangre, mientras los Desgarradores de Carne barrían la tierra salpicada de sangre y aplastaban a los Termagantes bajo sus pies blindados. Ka'Bandha acechaba a través de la locura de la batalla, cosechando un terrible peaje en su camino mediante grandes golpes de sus temibles armas. Los Marines Espaciales defensores, dirigidos por el Señor del Capitulo Gabriel Seth de los Desgarradores de Carne, retrocedían siendo acosados por todos lados. Solo el sacrificio de los Caballeros de la Sangre, un Capitulo Sucesor excomulgado que, sin embargo, había sido aceptado como aliado por Dante, permitió que los supervivientes abordaran sus naves y escaparan cuando Baal Prime se vio abrumado por las monstruosidades engendradas por la Disformidad. Cuando las fuerzas de Seth se retiraron, vieron por última vez a los Caballeros de la Sangre lanzándose al grueso de un combate cuerpo a cuerpo con una ferocidad sin sentido, completamente envueltos por la locura de la Rabia Negra.

En la órbita de Baal, miles de bio-naves de la Flota Enjambre Leviathan fueron atrapadas en la Disformidad por la energía empírica o tragadas por grietas en el espacio. Pronto, solo los restos ardientes de la flota enjambre acabaron cayendo sobre la superficie de Baal debido a la atracción gravitatoria.

Bajo este furioso infierno, Dante retiró a sus pocos guerreros restantes a las murallas de la fortaleza monasterio de los Ángeles Sangrientos. El tiempo mismo fue víctima de la creciente locura empírica; parecía como si la carnicería se prolongara durante años mientras los xenos y los Marines Espaciales luchaban y se conducían a la aniquilación mutua. En vanguardia, el Señor del Enjambre entraba en la refriega en una coyuntura vital mientras iba cortando a los Marines Espaciales con sus sables óseos. Agotado y lleno de dolor, aunque desafiante como siempre, Dante se abrió paso entre los cadáveres xenos con su hacha Mortalis buscando la cabeza del Señor del Enjambre. Bajo el cielo ardiente los dos lucharon hasta que Dante, sangrando por una docena de heridas mortales, venció a la criatura. Cuando Dante se desplomó, sus angustiados guerreros se esforzaron por alcanzar su cuerpo tendido mientras los cielos finalmente se aclaraban. La tormenta había pasado y la flota Tiránida había sido borrada del cielo, no quedaba ni una sola nave. En su lugar había majestuosas naves Imperiales. El Primarca Roboute Guilliman, el Hijo Vengador resucitado, había llegado a la cabeza de la Cruzada Indomitus.

LA FURIA DEL PRIMARCA

Ahora las cápsulas de desembarco y las naves Stormraven salpicaban los cielos sobre Baal mientas Guilliman y sus guerreros se estrellaban contra el enjambre Tiránido. Las fuerzas de tierra de la Flota Enjambre Leviathan aún superaban en número a los Marines Espaciales, aunque con la muerte del Señor de la Horda y la destrucción de su flota, los Termagantes y los Hormagantes volvieron a sus instintos más básicos. Los Marines Espaciales Primaris, una nueva generación de guerreros genéticos nacidos de las bóvedas de Marte, pelearon al lado de Guilliman desencadenando salvas devastadoramente precisas con sus rifles bólter mientras iban despedazando al poderoso ejército Leviathan. Grupos aislados de organismos Tiránidos huyeron a los páramos radiactivos de Baal, llegando a costar muchos meses perseguirlos y eliminarlos a todos, aunque Baal se había salvado. Gravemente herido pero todavía con vida, el Capitán Dante doblo la rodilla ante el Primarca Guilliman. Este reconoció el noble espíritu de Dante y de sus Ángeles Sangrientos supervivientes, ya que habían mantenido viva la parpadeante llama del glorioso pasado del Imperio. Su regalo para ellos fue realmente poderoso: formaciones de Marines Espaciales Primaris con el linaje de Sanguinius para reforzar sus devastadas filas.

De las naves de la Flota Enjambre Tiránida no había señales. Sobre Baal Prime no quedó ningún resto de vida, y los demonios se habían desvanecido de nuevo en la Disformidad, dejando tras de sí grandes montañas de calaveras Tiránidas amontonadas. Estos zigurats formaron el vilipendiado recuerdo de Ka'Bandha, un mensaje sombrío para sus eternos enemigos. Por ahora la amenaza de la Flota Tiránida Leviathan había sido derrotada, pero los desafíos que esperaban a los Ángeles Sangrientos estaban lejos de terminar.

TERCERA GUERRA TIRÁNIDA

LOS TENTÁCULOS DE PYTHOS

Los Marines Espaciales de los Garras Rojas resistieron en el mundo fortaleza de Orask, en el borde de las Estrellas Necrófagas, a la invasora Flota Enjambre Pythos.

EL LEVIATHAN SE LEVANTA

La Flota Enjambre Leviathan ataca en el vientre del Imperio, clavando sus zarcillos en los Segmentums Tempestus, Ultima y Solar.

MATANZA DE ST. CASPALEN

La sangre mancha los claustros cuando Leviathan invade el mundo santuario de St. Caspalen. Los líderes del mundo son asesinados y aterrorizados por un asesino Tiránido y, rendidas al pánico, las defensas del planeta son presa fácil. La única resistencia verdadera proviene de una fuerza de Hermanas de Batalla que resistieron valientemente durante semanas, pero incluso ellas fueron superadas cuando un Muerte Silenciosa atrajo Trigones que excavaron por debajo del bastión sagrado para que enjambres de Hormagantes surgieran de los túneles para inundar la fortificación. La pérdida de St.Caspalen fue un duro golpe para el Imperio, y un mensaje advirtió de que solo la fe no es defensa contra los Tiránidos.

EL SEÑOR DE LA HORDA REGRESA

Las victorias más rápidas de Leviathan ocurren a lo largo de una columna de mundos en el Sector Hodur. En el periodo de un solo año, el Señor de la Horda supervisa la absorción de docenas de mundos, incluyendo Talon, mundo natal del capítulo de los Halcones de la Tormenta.

LA ESTUPIDEZ DEL ORGULLO

El supuestamente impenetrable mundo fortaleza de los Guerreros de Hierro Forgefane cae ante los Tiránidos en menos de una semana.

BATALLA DE ESTRELLA SANGRIENTA

La Flota de Batalla Ultima termina una desastrosa campaña contra Leviathan, cuando es emboscada y acorralada por dos flotas tiránidas separadas en el Sector Estrella Sangrienta y el célebre buque insignia, Gloria Imperial, es destruido.

UN MUNDO ABANDONADO

El Adeptus Mechanicus abandona el mundo de Tesla Prime, eligiendo usar sus fuerzas militares para guarnecer Gryphonne IV, uno de los principales mundos forja en la galaxia, para preparar una defensa desafiante frente a la Flota Enjambre Leviathan.

LA DEFENSA DE TARSIS ULTRA

Leviathan invade Tarsis Ultra cuando empiezan a caer las primeras nevadas del invierno. A pesar de la presencia de los Ultramarines y los Mortificadores, el curso de la batalla se vuelve contra los ejércitos del Imperio debido al gran número de Tiránidos. Tarsis Ultra no se salva únicamente por la fuerza de las armas, sino a través de una plaga biológica creada por el Magos Locard y enviada al mismo corazón de la Flota Enjambre por Uriel Ventris de la 4ª Compañía de los Ultramarines. Todos los intentos de replicar un contagio similar han resultado fallidos.



EXTERMINATUS MASIVOS

El Inquisidor Kryptman ordena el exterminio de toda la vida en cientos de mundos para crear un cordón que frene el avance de la Flota Enjambre Leviathan.

LA BATALLA DE GRYPHONNE IV

Las bionaves oscurecencieron los cielos sobre el Mundo Forja de Gryphonne IV, hogar de la Legión Titánica Grifos de Guerra. Combinado con las legiones Skitarii del planeta y las fuerzas militares de Tesla Prime, el Adeptus Mechanicus se prepara para la guerra.

Cuando los organismos guerreros Tiránidos alcanzan la superficie del planeta, se desarrolla una batalla de escala verdaderamente épica. Los paisajes de metal y vigas se cubren de jugos negros mientras el armamento pesado se cobra un coste terrible con los invasores. En una hora, la tierra se tambalea por las pisadas de los Titanes, saliendo de sus hangares-catedral para enfrentarse a las enormes monstruosidades que acechan el Manufactorum.

Sin embargo, por cada Biotitán que cae por la furia de las armas del Mechanicus, una de las gigantes máquinas de guerra del Imperio es destrozada por enormes garras afiladas, descargas de fuego de biocañones y chorros de siseante piroácido. El suelo reverbera al ritmo de los gigantes en duelo durante días y días, el Adeptus Mechanicus y las huestes de la Mente Enjambre se niegan a ceder.

A pesar de la determinación de los Tecnosacerdotes y las bajas que sus máquinas provocan a los Tiránidos, la invasión Tiránida gana terreno. Lenta pero definitivamente, los defensores de Gryphonne IV se ven abrumados por el interminable enjambre, e incluso los poderosos Titanes de los Grifos de Guerra son derribados.

En cuestión de días, el mundo es engullido. Aunque la pérdida de Gryphonne IV es una calamidad de una escala sin precedentes para el Imperio, los Tiránidos no se preocupan por su victoria y la Flota Enjambre Leviathan simplemente avanza en busca de lugares frescos de alimentación.

UNA COSECHA SANGRIENTA

Una solitaria Bionave lanza una invasión contra el planeta Stormvald. El Señor Fénix Maugan Ra resiste solo contra el enjambre, y triunfa.

LA CAÍDA DE SHADOWBRINK

La Flota Enjambre Leviathan desciende sobre el mundo cardenalicio de Shadowbrink, aniquilando a los defensores del mundo presa. La enorme escala de la carnicería rasga y abre una antigua falla demoníaca, y legiones de horrores generados por la Disformidad se agitan y caen sobre los enjambres Tiránidos. No dispuesta a abandonar las reservas de biomasa que han reunido, Leviathan da rienda suelta a su poder sobre los agresores demoníacos.

Aunque la Mente Enjambre no está acostumbrada a luchar contra las criaturas del Empíreo, se adapta a estos nuevos enemigos con una velocidad sorprendente. Amplias hordas de Hormagantes y Termagantes chocan con legiones de Desangradores y Portadores de Plaga, mientras colosales biotitanes y Grandes Demonios se acosan en la refriega. En última instancia, incluso esta gran hueste demoníaca no puede vencer a los innumerables enjambres de los Tiránidos. Uno por uno, los Demonios de Shadowbrink son asesinados, y sus furiosos espíritus son desterrados a la Disformidad.

ATRAGANTADOS

La Flota Enjambre Leviathan lucha contra los regimientos de la Guardia Imperial de Catachán en el mundo muerto de Jorn V. A pesar de ser inferiores en número, los Guerreros de la Jungla de Catachán, se muestran testarudamente llenos de recursos y, retrasan a los Tiránidos el tiempo suficiente para que refuerzos adicionales de la Guardia Imperial y Marines Espaciales lleguen al planeta y asesten un golpe mortal contra la flota enjambre.

LAS TÁCTICAS DE KRYPTMAN

Kryptman está al mando de una peligrosa misión en el mundo laberíntico de Carpathia. Dirigiendo varios equipos de Guardianes de la Muerte especialmente equipados al cavernoso corazón del planeta, Kryptman logra capturar una progenie de Genestealers en un campo de estasis, a pesar de que muchos Marines mueren en el intento.

EL CRUZADO FRUSTRADO

El Gran Mariscal Helbrecht de los Templarios Negros, en persecución del Kaudillo Orko Ghazghkull Thraka, lidera una flota forjada a partir de quince Capítulos de Marines Espaciales contra una escisión de un tentáculo de la Flota Enjambre Leviathan, que arrasa a su paso. A pesar de utilizar todas las estrategias y estratagemas disponibles, la flota de Helbrecht es continuamente forzada a retroceder ante el avance Tiránido. Su cólera iguala el creciente número de Marines Espaciales perdidos frente a Leviathan.

LLAMA DE PERDICIÓN

Kryptman y sus aliados van a bordo del pecio espacial *Llama de Perdición*, custodiando la prole de Genestealers en su interior. Kryptman ordena la destrucción de la luna de Gheist, desviando el rumbo del pecio espacial hacia el sector de Octarius, amplio Imperio de los Orkos.

LA GUERRA OCTARIANA

Octaria arde mientras los Tiránidos y los Orkos combaten en sangrientas batallas a lo largo del sector. La Flota Enjambre Leviathan se satura frente a los vastos depósitos de biomasa, cuando más y más pielesverdes embisten las líneas del frente, atraídos por la promesa de una buena batalla. Finalmente, las dos violentas especies prosperan en este escenario infernal de violencia sin fin. El plan del Inquisidor Kryptman puede haber dado al Imperio un tiempo valioso, pero a la vez forja a Leviathan como un adversario más fuerte y formidable.

EL FIN DE GORGO

Un tentáculo de Leviathan llega por debajo del plano galáctico para rodear el próspero mundo agrícola de Gorgo. Invaluable debido a sus preciosas cosechas de viñas-araña, Gorgo está protegido por una guarnición del 23º de Cadia, guerreros altamente experimentados y bien equipados. Sin embargo, incluso estos veteranos no están preparados para la pesadilla que se avecina. Los cañones de batalla y los misiles antiaéreos reducen las oleadas de organismos Tiránidos que se aproximan, pero los Cadianos son obligados a regresar rápidamente a la Línea Obsidiana, un anillo defensivo de Bastiones Imperiales. Es entonces cuando Leviathan libera sus enjambres de asalto: los Líderes de Progenie y sus manadas de Genestealers, acompañados por masivos arietes biológicos. Estos organismos especializados rompen grandes brechas en la Línea Obsidiana, abriéndose paso y masacrando a los defensores. En cuestión de horas, Gorgo cae.



LA BATALLA DE BAAL

La mayor concentración de la Flota Enjambre Leviathan que se ha registrado nunca desciende sobre Baal, el hogar de los Ángeles Sangrientos.

LA GALAXIA ARDE

Invocada por una serie de catástrofes diseñadas por el Caos, la colosal tormenta de Disformidad conocida como la Gran Fisura desgarra la galaxia por la mitad. Los Demonios se vierten en el espacio real, y civilizaciones enteras son devoradas. Engullidos por violentas tormentas etéreas, muchos tentáculos de las flotas enjambre Tiránidas son arrastrados hacia el Inmaterium. La mayoría se pierden para siempre en la locura de ese reino, pero otros son devueltos a la realidad a miles de años luz de distancia.

EL REGRESO DEL PRIMARCA

A medida que la Gran Fisura desgarra la realidad, las tormentas empíricas asolan el Sistema. Sobre el mismo Baal, la batalla entre Ángeles Sangrientos y Tiránidos continúa, pero la gran flota Leviathan que orbita Baal es hecha trizas por tormentas empíricas y devorada por la Disformidad. Los Demonios invaden la luna de Baal Prime, aniquilando una gran porción de los enjambres invasores de Leviathan. Están liderados por Ka'Bandha, antiguo némesis de los Ángeles Sangrientos. El Devorador de Almas masacra a toda la hueste Tiránida en Baal Prime, y apila sus cráneos en alto formando su temible emblema, dejando un escalofriante mensaje para sus odiados enemigos antes de regresar a la Disformidad.

A medida que la locura empírica comienza a menguar, la Cruzada Indomitus de Roboute Guilliman llega a Baal, ayudando a los pocos Ángeles Sangrientos supervivientes en el exterminio de las fuerzas terrestres Tiránidas aisladas. Baal se salva, pero a costa de casi todo el Capítulo de los Ángeles Sangrientos.

DISPERSADOS POR LAS ESTRELLAS

La enorme flota de Leviathan que invadía Baal es dividida en mil fragmentos, y escupida por la vasta extensión de la galaxia. Varios centenares de bionaves salen del vacío en el corazón del Torbellino, y allí caen sobre la flota pirata de Huron Blackheart, amo de los Corsarios Rojos. Otra hueste más grande emerge en medio del Sistema Velis, terriblemente cerca del corazón de Segmentum Solar. Confusas llamadas de socorro recibidas de Velis Prime hablan de frenéticos y aullantes enjambres de Tiránidos cubiertos de extraños crecimientos fungoides y blandiendo armas biológicas no registradas previamente. Se desconoce cuántos otros fragmentos de la flota sobrevivieron intactos al cataclismo de Baal.

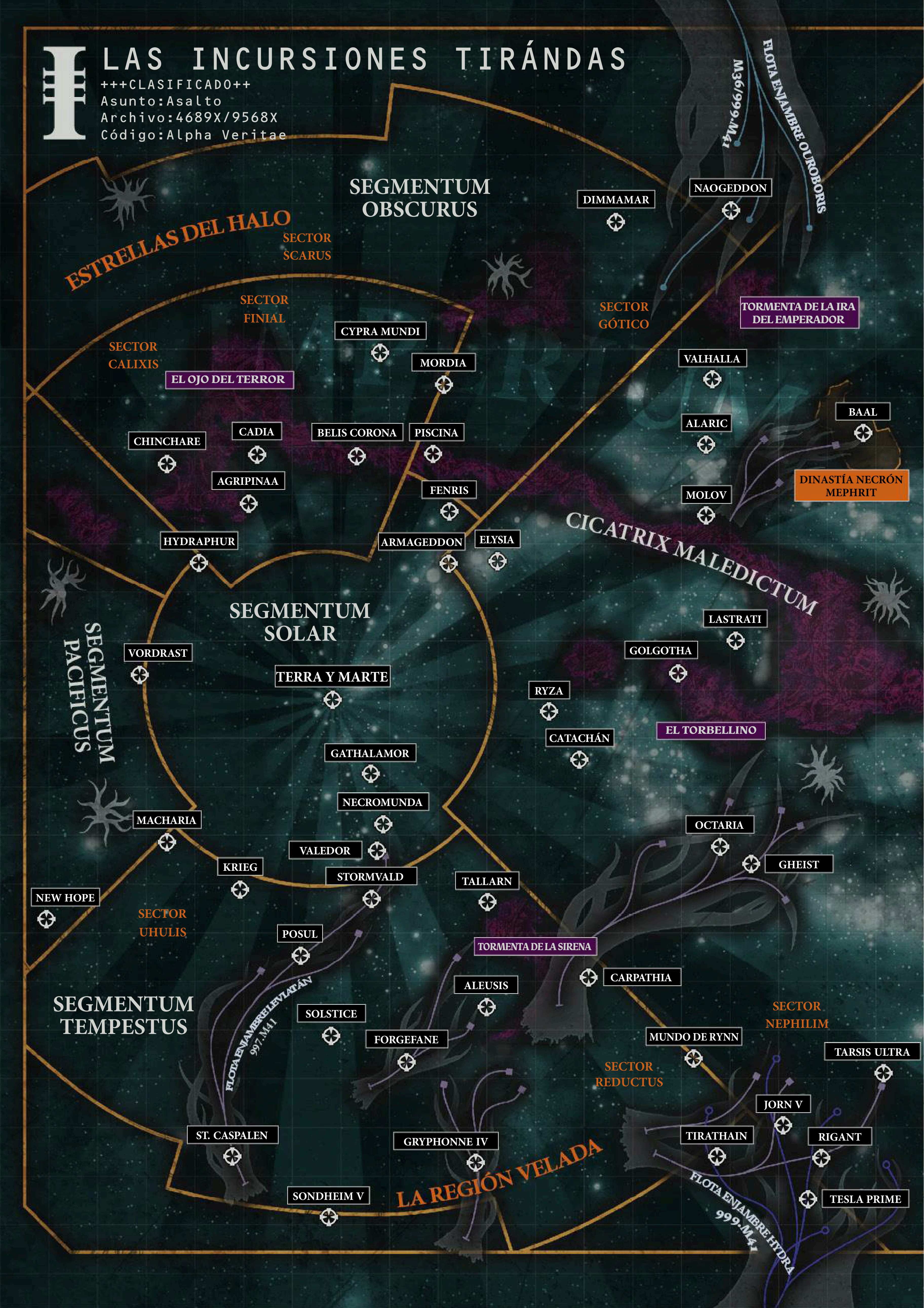
LA FURIA DE LEVIATHAN

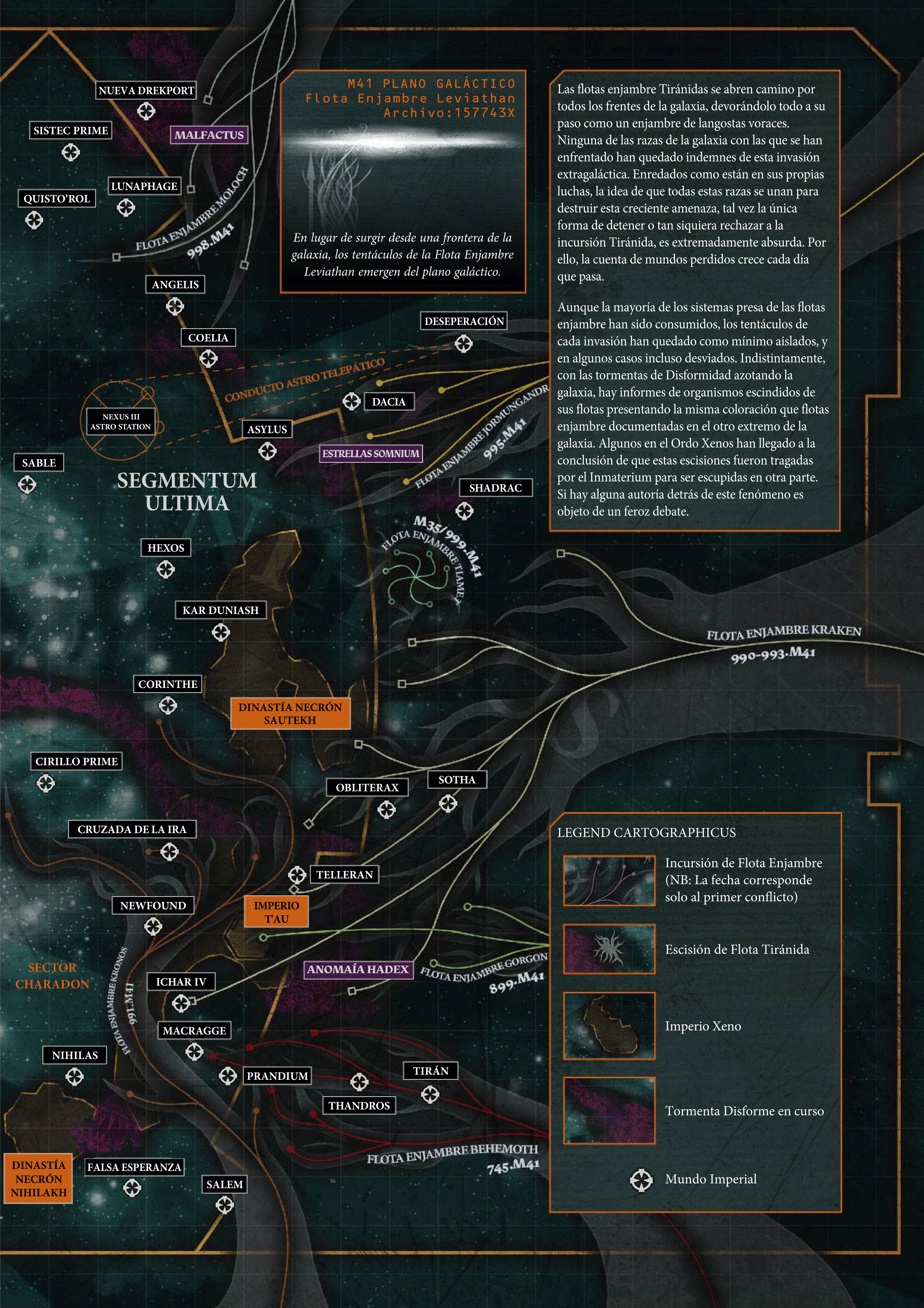
A raíz de su derrota en Baal, Leviathan lanza una gran ofensiva a lo largo de la frontera sur del Segmentum Solar. El asalto Tiránido se adentra en el núcleo galáctico hasta Bloodfall, el planeta natal de los Lobos Rojos. Recientemente reforzados con Marines Espaciales Primaris, los Lobos Rojos demuestran ser unos adversarios tenaces y letales, hasta que Leviathan desata sus armas más temibles: progenies de monstruosos biotitanes, engendradas en el brutal horno de la Guerra Octariana y saciados con una potente biomasa de pielesverdes.

Replegados de la guerra en curso con los Orkos, estos monstruos son formidables organismos de asedio. Con extremidades colosales y ganchudas, hacen grandes aberturas en las fortificaciones de los Lobos Rojos, y enjambres de Genestealers se amontonan en las brechas. Con su Fortaleza-Monasterio comprometida sin esperanza de salvación y sus terribles pérdidas, los Lobos Rojos se ven obligados a retirarse, asegurando reservas vitales de semilla genética y evacuando sobre sus Barcazas de Batalla restantes.

EL ÚLTIMO OBSTÁCULO

A medida que Leviathan presiona cada vez más hacia la Sagrada Terra, el Primarca Guilliman envía docenas de Capítulos de Primaris recién fundados a las líneas del frente de la Tercera Guerra Tiránida.


I
LAS INCURSIONES TIRÁNDAS
+++CLASIFICADO++
Asunto:Asalto
Archivo:4689X/9568X
Código:Alpha Veritae
SEGMENTUM OBSCURUS
ESTRELLAS DEL HALO
SECTOR SCARUS
M3/999.M41
FLOTA ENJAMBRE OUROBORIS
DIMMAMAR
NAOGEDDON
SECTOR FINIAL
SECTOR CALIXIS
CYPRA MUNDI
MORDIA
EL OJO DEL TERROR
SECTOR GÓTICO
TORMENTA DE LA IRA DEL EMPERADOR
VALHALLA
ALARIC
BAAL
CHINCHARE
CADIA
BELIS CORONA
PISCINA
AGRIPINAA
FENRIS
MOLOV
DINASTÍA NECRÓN MEPHRIT
HYDRAPHUR
ARMAGEDDON
ELYSIA
CICATRIX MALEDICTUM
SEGMENTUM SOLAR
SEGMENTUM PACIFICUS
VORDRAST
TERRA Y MARTE
LASTRATI
GOLGOTHA
RYZA
CATACHÁN
EL TORBELLINO
GATHALAMOR
NECROMUNDA
MACHARIA
VALEDOR
OCTARIA
GHEIST
KRIEG
STORMVALD
TALLARN
NEW HOPE
SECTOR UHULIS
POSUL
TORMENTA DE LA SIRENA
CARPATHIA
ALEUSIS
SEGMENTUM TEMPESTUS
FLOTA ENJAMBRE LEVIATÁN
997.M41
SOLSTICE
FORGEFANE
SECTOR NEPHILIM
MUNDO DE RYNN
TARSIS ULTRA
SECTOR REDUCTUS
JORN V
ST. CASPALEN
GRYPHONNE IV
TIRATHAIN
RIGANT
LA REGIÓN VELADA
SONDHEIM V
FLOTA ENJAMBRE HYDRA
999.M41
TESLA PRIME



M41 PLANO GALÁCTICO
Flota Enjambre Leviathan
Archivo:157743X
En lugar de surgir desde una frontera de la galaxia, los tentáculos de la Flota Enjambre Leviathan emergen del plano galáctico.
Las flotas enjambre Tiránidas se abren camino por todos los frentes de la galaxia, devorándolo todo a su paso como un enjambre de langostas voraces. Ninguna de las razas de la galaxia con las que se han enfrentado han quedado indemnes de esta invasión extragaláctica. Enredados como están en sus propias luchas, la idea de que todas estas razas se unan para destruir esta creciente amenaza, tal vez la única forma de detener o tan siquiera rechazar a la incursión Tiránida, es extremadamente absurda. Por ello, la cuenta de mundos perdidos crece cada día que pasa.
Aunque la mayoría de los sistemas presa de las flotas enjambre han sido consumidos, los tentáculos de cada invasión han quedado como mínimo aislados, y en algunos casos incluso desviados. Indistintamente, con las tormentas de Disformidad azotando la galaxia, hay informes de organismos escindidos de sus flotas presentando la misma coloración que flotas enjambre documentadas en el otro extremo de la galaxia. Algunos en el Ordo Xenos han llegado a la conclusión de que estas escisiones fueron tragadas por el Inmaterium para ser escupidas en otra parte. Si hay alguna autoría detrás de este fenómeno es objeto de un feroz debate.
NUEVA DREKPORT
SISTEC PRIME
MALFACTUS
LUNAPHAGE
QUISTO'ROL
FLOTA ENJAMBRE MOLOCH
998.M41
ANGELIS
COELIA
DESEPERACIÓN
CONDUCTO ASTRO TELEPÁTICO
NEXUS III ASTRO STATION
DACIA
ASYLUS
ESTRELLAS SOMNIUM
FLOTA ENJAMBRE JORMUNGANDR
995.M41
SABLE
SEGMENTUM ULTIMA
SHADRAC
M35/999.M41
FLOTA ENJAMBRE TIAMET
HEXOS
KAR DUNIASH
FLOTA ENJAMBRE KRAKEN
990-993.M41
CORINTHE
DINASTÍA NECRÓN SAUTEKH
CIRILLO PRIME
OBLITERAX
SOTHA
CRUZADA DE LA IRA
TELLERAN
NEWFOUND
IMPERIO T'AU
SECTOR CHARADON
FLOTA ENJAMBRE KRONOS
991.M41
ICHAR IV
ANOMAÍA HADEX
FLOTA ENJAMBRE GORGON
899.M41
MACRAGGE
NIHILAS
PRANDIUM
TIRÁN
THANDROS
FLOTA ENJAMBRE BEHEMOTH
745.M41
DINASTÍA NECRÓN NIHILAKH
FALSA ESPERANZA
SALEM
LEGEND CARTOGRAPHICUS
Incursión de Flota Enjambre (NB: La fecha corresponde solo al primer conflicto)
Escisión de Flota Tiránida
Imperio Xeno
Tormenta Disforme en curso
Mundo Imperial



Baal nunca será lo mismo, por todo lo que se ha perdido. Una generación de hermanos de batalla abatida. Aspirantes masacrados junto a veteranos de cien guerras. Nuestros edificios derribados a nuestro alrededor, nuestra orgullosa historia en llamas. Y todo esto tan solo de una parte de la verdadera fuerza del Leviathan. Por el Emperador, si esta es la victoria contra los Tiránidos, ¿cuál es el precio de la derrota?





ORGANISMOS DE VANGUARDIA

Arrastrándose desde las oscuras esquinas del Imperio, surgen poderosas y ágiles formas, cuyas afiladas garras brillan en el crepúsculo y cuyos ojos depredadores están llenos de astucia mortífera. Estos son los organismos de vanguardia de los Tiránidos, enviados por delante de las Flotas Enjambre para masacrar y subvertir, allanando el camino para la devastación de sectores enteros.

GENESTEALERS

Hay muchas criaturas terroríficas en las Flotas Enjambre Tiránidas, pero una en particular se ha labrado una sangrienta y escalofriante leyenda en más de un millar de mundos. Es un acechador en lugares oscuros, un heraldo de la muerte más súbita armado con garras. Es conocido como el Genestealer, y es una plaga para la galaxia.

Un Genestealer es un depredador poderoso y veloz, con reflejos como el rayo y aserradas garras que pueden cortar a través de la armadura más gruesa. Los Genestealers también tienen grandes cerebros altamente adaptables, y poseen una forma de telepatía de progenie que les permite funcionar independientemente de la Mente Enjambre. Esta autonomía les permite destruir a través del sigilo y el engaño aquello que no puede ser derrotado simplemente con números. Las más poderosas de estas criaturas son los Líderes de Progenie, imponentes asesinos que lideran a los Genestealers en sus sangrientas emboscadas.

Un fuerte instinto de supervivencia empuja a los Genestealers a alejarse de las Flotas Enjambre, y buscan naves espaciales que traten de escapar de los condenados mundos presa. Para un Genestealer es sencillo colarse como un polizón a bordo de estas naves, anidando oculto entre los pasadizos hasta que es llevado a un nuevo planeta por la ignorante tripulación. Si un solo Genestealer alcanza un mundo habitado, puede suponer el desastre. Los Genestealers se reproducen implantando en otras formas de vida su propio material genético. Una vez infectada, la víctima es subyugada por la incipiente telepatía de los Genestealers, y su retoño adquiere atributos Tiránidos, creando híbridos monstruosos completamente sometidos al control del alienígena. Estas deformidades acaban por imponerse, creando Genestealers puros bajo el control del progenitor del culto, el Patriarca Genestealer: una bestia alfa de inteligencia formidable que posee escalofriantes poderes telepáticos. Durante años, estas criaturas acechan en las alcantarillas y cavernas por debajo de las ciudades, atacando al populacho como monstruos de leyenda. En unos pocos años habrán conseguido establecer una vasta red de operativos controlados mentalmente, integrados en cada estrato del gobierno planetario y militar. Así emplazados, esperan, a veces durante muchos años, hasta que la voluntad de la Mente Enjambre vuelve a dominar sus psiques.

Nadie sabe cuánto se ha extendido la infestación Genestealer, ni a cuántos mundos afecta. Por cada progenie descubierta y purgada, una docena pasan inadvertidas. Cuando una Flota Enjambre Tiránida entra en un sistema infectado, la Mente Enjambre ejerce su dominio sináptico sobre el Líder de Progenie y su clan. Los defensores planetarios se sumen en el caos cuando los Genestealers surgen repentinamente de las sombras, arrollando sistemas cruciales y dejando mundos presa vulnerables ante la despiadada carnicería Tiránida.

BIOMORFOS

La raza Tiránida vive en un estado de constante adaptación y evolución. Con cada victoria y cada derrota, la Mente Enjambre analiza las amenazas y las tácticas enemigas que ha encontrado, engendrando nuevas modificaciones orgánicas, conocidas como biomorfos, para contrarrestar las ventajas y aprovechar las debilidades de su presa.

Los biomorfos son simbiontes rudimentarios, criaturas que pueden ser implantadas en Tiránidos más avanzados por las bionaves de una Flota Enjambre para darles nuevas habilidades o potenciar las capacidades que ya tenían. Tienen muchas formas. Las glándulas de adrenalina inundan a sus anfitriones de potentes estimulantes químicos, dándoles una rapidez formidable. Los sacos de toxinas permiten a un Tiránido secretar un veneno letal por sus garras y dientes, garantizando que hasta el rasguño más pequeño hará caer a sus víctimas presa de convulsiones agónicas. Otros biomorfos adoptan la forma de púas de quitina conectadas a tendones extensibles alojados en el tórax, placas de quitina semi-inteligentes que se contraen y endurecen al ser golpeadas, y quistes picados que escupen nubes de esporas para ocultar a la criatura anfitriona del fuego enemigo. Es casi seguro que las Flotas Enjambre serían capaces de crear una vasta variedad de otras mutaciones genéticas si fuese necesario.

LÍCTORES

El Líctor es un desarrollo altamente especializado del Guerrero Tiránido, especialmente adaptado para desempeñar un papel de exploración en la vanguardia del avance Tiránido. Los Líctores vagan por delante del cuerpo principal de un enjambre, buscando nichos de resistencia que erradicar y formas de vida nativas que absorber. Capaz de moverse rápidamente y en silencio incluso a través del terreno más denso, y camuflado por un caparazón camaleónico que le hace prácticamente invisible a simple vista, un Líctor puede permanecer oculto hasta que decida atacar. Puede aguardar inmóvil durante días, sin ser detectado por sus víctimas, como un heraldo invisible del desastre que se aproxima.

Los Líctores no son agresivos por instinto, ya que son creados principalmente para localizar presas para el resto del enjambre. Los Líctores son cazadores oportunistas, por lo que tienden acechar a su presa desde las sombras, evitando confrontaciones en las que estarían en clara inferioridad. Un Líctor generalmente eliminará a sus presas de una en una o de dos en dos, cuando están separadas de sus camaradas, a veces retirándose durante días antes de lanzar otro ataque.

Cuando llega el momento de atacar, los Líctores son brutalmente eficientes, con un completo arsenal de bioarmamento que incluye garras de mantis, zarpas que pueden atravesar el acero, espinosos garfios de carne y tentáculos alimentadores. Los tentáculos alimentadores están rematados con afiladas placas óseas que pueden perforar el cráneo de su víctima con la misma facilidad que se clavan en sus globos oculares y las cuencas de estos. Están acostumbrados a lobotomizar a sus víctimas para devorar rápidamente su cerebro y absorber sus recuerdos. De esta manera, en la muerte, el enemigo revela más a un Líctor de lo que jamás hizo en vida, traicionando las localizaciones de los camaradas y exponiendo cualquier debilidad que pueda ser explotada.

Pero a pesar de que el Líctor es un adversario físicamente aterrador, tiene un propósito absolutamente más mortífero que la simple carnicería. Los Líctores al acecho exudan un rastro de feromonas que atrae a otros Tiránidos; a mayor concentración de presas, más fuerte es la respuesta y más irresistible la atracción. Por tanto, ni siquiera matar a un Líctor garantiza la supervivencia, pues la mera presencia de la criatura asegura que el enjambre ya sabe dónde se encuentra su presa. Después de esto, es sólo cuestión de tiempo…



MUERTE SILENCIOSA

De todas las fobias de la Humanidad, es lo desconocido y lo invisible lo que provoca el mayor de los miedos. Las pías gentes de San Caspalen llegaron a conocer ese miedo debido a un único organismo Tiránido, un Líctor solitario de eficiencia tan despiadada que muchos creyeron que era de hecho un Demonio enviado para castigarlos. Tan hábil para evadir su detección era este depredador, que lo primero que sus víctimas sabían de su presencia eran sus garras hundiéndose en sus espaldas. A lo largo y ancho de este mundo misionero, centinelas y guardias desaparecieron misteriosamente, sólo para ser encontrados días después con sus calaveras agujereadas y sus cerebros absorbidos. No mucho después, los soldados de las fuerzas de defensa de San Caspalen estaban saltando a cada sombra, asustados por cualquier sonido misterioso y avanzando sólo con cautelosa inquietud en sus patrullas, ya que sus miedos eran intensificados por la invisible bestia y la espeluznante muerte que les esperaba. Los atemorizados soldados de San Caspalen bautizaron a este depredador, en un vano intento de despejar sus temores, con un nombre pronunciado sólo en apagados susurros: le llamaron Muerte Silenciosa.

Los rumores de Muerte Silenciosa se propagaron como un incendio entre la supersticiosa población, y con cada narración, las historias de sus matanzas crecían. Que Muerte Silenciosa había sido creado como el asesino definitivo de la Flota Enjambre Leviathan parecía claro, pero lo que el Líctor estaba buscando seguía sin revelarse. Esto sólo aumentó la ansiedad de la gente: ¡después de todo, podría estar tras ellos! Sin embargo, Muerte Silenciosa era bastante más que un asesino descerebrado, pues esa es una tarea que cualquier Líctor puede desempeñar. Muerte Silenciosa era el arma de terror perfecta, forjada para destruir la moral del enemigo y quebrar su voluntad de oponerse al enjambre.

En San Caspalen, Muerte Silenciosa sintió instintivamente que la ejecución del líder espiritual del planeta, el Cardenal Salem, sólo habría conseguido crear un mártir, reforzando el coraje de la gente de San Caspalen frente a la aproximación de la Flota Enjambre. En vez de eso, Muerte Silenciosa se infiltró en el búnker-catedral del Cardenal y masacró a sus consejeros, despedazó a sus guardaespaldas y dejó indemne sólo al líder-presa, cubierto por la sangre y las vísceras de sus ayudantes más cercanos. Como un monstruoso depredador jugando con un ratón, Muerte Silenciosa repitió está espantosa carnicería durante diez días, sobrepasando cada vez los crecientes niveles de seguridad hasta tener al Cardenal al alcance de sus garras, antes de desaparecer misteriosamente de la ensangrentada escena. El conocimiento de que el asesino Tiránido podría eliminarlo en cualquier momento fue más de lo que la salud mental del Cardenal podía aguantar. Sus retransmisiones diarias se volvieron cada vez más desesperadas, y su mente rota y su paranoia causada por el pánico hicieron más para quebrar la moral de las fuerzas de defensa de San Caspalen que lo que cualquier simple ejecución hubiera conseguido.

Días después San Caspalen fue devorado sin apenas disparos. Desde entonces, este proceso ha ocurrido en docenas de mundos, con un organismo que cuadra con la apariencia y el comportamiento de Muerte Silenciosa desplegado por diferentes Flotas Enjambre para subyugar y aterrorizar a sus presas.

ORGANISMOS VOLADORES

Los Tiránidos pueden cubrir los cielos en nubes de alas coriáceas, arrojando parpadeantes sombras sobre las aterrorizadas tropas de tierra. Con un coro de aullidos antinaturales, pliegan sus alas y se zambullen hacia sus presas, escupiendo un ácido cáustico que abrasa y ciega. En medio de las bandadas se pueden observar formas más grandes, verdaderos monstruos de los cielos con alas tan amplias como las de un caza.

GÁRGOLAS

Las Gárgolas suelen ser la primera oleada de un enjambre Tiránido que se ve en una batalla. Son agentes del pánico, cuyo propósito principal es sembrar el terror y la confusión entre sus enemigos, manteniendo a sus presas desordenadas y con la guardia baja mientras el grueso del asalto Tiránido se aproxima por tierra. De este modo, un ataque Tiránido es precedido por el batir de miles de alas membranosas cuando las progenies de Gárgolas descienden sobre el enemigo, ocultando el sol y escupiendo muerte con sus perforacarnes. El tremendo impacto psicológico de un asalto aéreo tan aplastante es suficiente para hacer romper filas a todos los soldados, salvo los más veteranos, pero en realidad huir es lo peor que un guerrero puede hacer ante un enjambre volador de Gárgolas. Estas bestias depredadoras son especialistas en eliminar objetivos aislados en estado de pánico, bien reventándolos con disparos de sus bioarmas, bien agarrándolos y dejándolos caer desde las alturas hasta estrellarse con el duro terreno.

Físicamente, las Gárgolas se parecen mucho a los Termagantes de los que derivan, con cuerpos compactos pero ágiles envueltos en un exoesqueleto ligeramente blindado. También muestran la misma astucia animal, y asaltan al enemigo desde un flanco inesperado por instinto siempre que la situación se lo permite. La maniobrabilidad de sus alas les da una ventaja clara sobre la mayoría de sus oponentes, que dependen de apoyo tecnológico para volar. Como consecuencia, las Gárgolas se han ganado una reputación temible, una leyenda que, en realidad, supera con mucho su nivel de amenaza física. Allí donde hay Gárgolas, los defensores miran con temor a los cielos, pues saben que cualquier sombra en el cielo podría ser una bandada de Gárgolas a punto de atacar.

Aquellos que se enfrentan a las Gárgolas creen que son de naturaleza asustadiza, criaturas que huyen del combate y prefieren luchar a distancia. Ciertamente, las alas coriáceas de una Gárgola se dañan fácilmente en el combate cuerpo a cuerpo, un desperdicio innecesario cuando estas criaturas están perfectamente adaptadas para matar a sus presas a distancia y evitar las represalias. En las ocasiones en que los instintos naturales de las Gárgolas son suprimidos, luchan con todo el salvajismo desesperado de las bestias acorraladas, entrando en un estado de frenesí que compensa de sobra cualquier fragilidad aparente. Las Gárgolas también escupen un veneno cáustico que quema la carne, apuntando instintivamente a los ojos de su presa para cegarla antes de desgarrarla con sus colas espinosas y sus garras hasta que ellas o sus enemigos han muerto, o hasta que la Mente Enjambre retira su control.

Una peculiaridad deliberada de la estructura física de las Gárgolas hace que puedan escurrirse por agujeros aparentemente demasiado pequeños para dejarles pasar. Las tropas bajo ataque de las Gárgolas deben ser especialmente vigilantes de cualquier hueco en las defensas que estas criaturas pudieran llegar a aprovechar, ya sea una escotilla de observación, un portal de acceso, un conducto de ventilación o incluso la chimenea de una incineradora de residuos: con el tiempo suficiente, las Gárgolas encontrarán la manera de entrar. Una vez dentro, las Gárgolas atacarán con todas las armas a su disposición en un frenético intento por escapar de vuelta a los cielos abiertos y extender de nuevo sus alas. Aunque las Gárgolas pueden no ser tan poderosas físicamente como otros organismos Tiránidos más grandes, quedarse atrapado con una en un espacio confinado es una experiencia que siempre resulta letal.



HARRIDANS

Los Harridans son criaturas monstruosas, similares a los dragones y guivernos voladores de las leyendas. Son los Tiránidos más grandes capaces de volar, planeando por los cielos de un mundo-presa con sus enormes alas coriáceas. Carecen de la gran velocidad de una aeronave de ataque, pero pobre de aquel que crea que son un objetivo fácil. Los Harridans pueden hacer pedazos una aeronave con un solo barrido de sus enormes garras, o reventarla en una nube de escombros sobrecalentados con salvas precisas de sus biocañones ventrales. Más impresionante aún es la resistencia del Harridan, pues puede permanecer volando indefinidamente y no necesita aterrizar nunca.

Los Harridans actúan como madres de progenie para las Gárgolas, y sus panzas se retuercen cubiertas de bandadas pululantes. Cuando el Harridan ha transportado a sus progenies a su destino, las Gárgolas sueltan sus garras y abren sus alas membranosas, adoptando el aspecto de una nube oscura que cae para engullir a sus presas.

HARPÍAS

Las Harpías son criaturas monstruosas que vuelan con una habilidad y agilidad inalcanzables hasta para los cazas más sofisticados. Mientras planean en las alturas, hacen llover racimos de bombas vivientes sobre los mundos-presa, al tiempo que sus extremidades anteriores, que están fundidas con enormes bioarmas, escupen muerte mientras vuelan.

Las Harpías aparecen en las primeras fases de un ataque Tiránido, trabajando en concierto con las Gárgolas para hacer salir a sus presas a campo abierto. Sin embargo, aunque las dos especies tienen un objetivo similar, son muy diferentes físicamente. Mientras que la Gárgola es muy parecida a un Termagante alado, la Harpía parece mucho más cercana a un Trigón.

Como ocurre con muchos de los organismos Tiránidos más grandes, la Harpía utiliza una amplia variedad de armas en función de las necesidades tácticas concretas de la Flota Enjambre. Además de los hinchados quistes de Minas Espora de sus panzas y de las bioarmas fusionadas con sus extremidades delanteras, los costillares de muchas Harpías ocultan filas de espinas afiladas. Estas suelen ser disparadas mientras la Harpía sobrevuela a su enemigo, destrozando a las formaciones de infantería de debajo.

No obstante, la Harpía es temida ante todo por el ensordecedor alarido que emite al zambullirse para matar. Tal es el tono y el volumen de este penetrante sonido que es casi un arma en sí mismo. Es terriblemente doloroso para las formas de vida inferiores, como los Orkos y los humanos, y puede incluso ser letal para criaturas con sentidos más desarrollados, como los Aeldari o los Marines Espaciales genéticamente potenciados. Aquellos que sobreviven a este cacofónico asalto quedan mareados y desorientados, convertidos así en presa fácil para las afiladas garras de la Harpía.

Quizás debido a su naturaleza oportunista, la Harpía tiende a evitar los asaltos prolongados, optando en su lugar por hacer pasadas de disparo desde el punto más bajo de uno de sus picados. Esto no quiere decir que la Harpía no participe en el sangriento cuerpo a cuerpo, pero rara vez lo hace si no tiene todas las de ganar. Del mismo modo, la presa favorita de la Harpía es aquella poco capaz de defenderse; los vehículos ligeros enemigos son sus preferidos, ya que carecen de la rapidez para escapar y de la capacidad de suponer una amenaza real para la Harpía a distancias cortas.

AERÓVOROS DE ENJAMBRE

El Aeróvoro de Enjambre es una monstruosidad voladora utilizada por los Tiránidos para ganar la supremacía aérea en los mundos-presa. Es una criatura perfectamente adaptada al combate aéreo, capaz de derribar a las aeronaves enemigas de los cielos con la misma habilidad que cualquier piloto atrevido a los mandos de un sofisticado caza.

Una nidada de tentáclidos parasitarios se acurruca bajo las alas de un Aeróvoro, aferrándose a ellas hasta que son arrojados contra las aeronaves enemigas. Al abandonar a su anfitrión, estas criaturas se lanzan por el aire, alcanzando a su objetivo con puntería infalible. Cuando estos misiles vivientes lo golpean, emiten un enorme impulso bioeléctrico que puede inutilizar la electrónica del aparato o desactivar sus motores, dejándolo sin energía o sin impulso y enviándolo a un picado mortal. Pero incluso sin estos impresionantes biomisiles, el Aeróvoro de Enjambre sigue siendo letal, volando lo bastante cerca de su presa para desgarrarla con los espolones afilados que sobresalen de su panza. Una vez eliminadas todas sus presas aéreas, el Aeróvoro pasa a ablandar los defensores terrestres del planeta, lanzándose en picado sobre las cabezas de los soldados enemigos y escupiendo fluidos digestivos hipercorrosivos contra sus víctimas.

Antes de alcanzar un planeta objetivo, los Aeróvoros de Enjambre también protegen a las bionaves durante sus viajes a través del espacio extragaláctico contra los ataques de las naves de asalto o los bombarderos enemigos: en silencio, los Aeróvoros de una Flota Enjambre se deslizan por la negrura, destripando a las naves enemigas para inundarlas del frío del vacío.

Perfectamente diseñado para volar tanto en atmósfera como en gravedad cero, la agilidad de un Aeróvoro de Enjambre puede perturbar a los pilotos de caza más habituados a enfrentarse a aeronaves convencionales. Sus oponentes también tienen que estar alerta ante la enorme cantidad y variedad de las bioarmas de la criatura, ya que más de un as imperial ha sido derribado de los cielos por el barrido de un espolón óseo de un Aerórovo, al haber descartado la posibilidad de que su objetivo le atacase físicamente.

Los Aeróvoros de Enjambre suelen usar bandadas de Gárgolas para ocultar sus ataques contra las aeronaves enemigas, separándose del enjambre de cuerpos correosos en el último momento para caer sobre su presa en un golpe decisivo. En la Batalla de San Mere-Salias, se perdieron varias alas de Valquirias cuando la Mente Enjambre empleó estas tácticas. El Aeróvoro que llegó a ser conocido como Alasangrienta fue el responsable de al menos trece bajas confirmadas durante este conflicto, cada una señalada por una estocada de precisión con la punta de su ala a través de la cabina de un caza Imperial, empalando al piloto contra su asiento. Estas tácticas distintivas han hecho que varias instalaciones de entrenamiento del Aeronautica Imperialis busquen pilotos veteranos de las Guerras Tiránidas para enseñar mejor a sus pilotos a combatir a estos horrores biológicos. Desafortunadamente para el Imperio, esos expertos supervivientes son escasos y difíciles de encontrar.



GANTES

Los Termagantes y Hormagantes son biocriaturas simples creadas por las flotas enjambre en miles de millones. Los ataques de estas criaturas a menudo preceden al ataque principal, oleada tras oleada arrojándose contra las líneas enemigas como una avalancha de dientes, garras y fuego de armas biológicas.

TERMAGANTES

Los Termagantes son criaturas rápidas, ágiles y astutas. Se encuentran entre los guerreros más pequeños de la Mente Enjambre, con poco más de dos metros de la cabeza a la cola, que originalmente habían sido creados para vagar por las vías arteriales de las bionaves en busca de intrusos. En las invasiones planetarias, los Termagantes acompañan a los Guerreros Tiránidos, avanzando con sigilo en cuatro patas mientras liberan torrentes de fuego del bioarmamento antipersona, normalmente devoracarnes, aferradas a sus extremidades anteriores con garras.

Existe una extraña afinidad entre los Termagantes y los Guerreros Tiránidos que va más allá de la habitual influencia unificadora de la Mente Enjambre. Los diminutos Termagantes reaccionan instantáneamente ante cualquier enemigo que amenace a sus parientes más grandes, asfixiando al enemigo en un número abrumador de cuerpos retorcidos antes de que tengan la oportunidad de reaccionar. Si esto es una respuesta instintiva o si hay algo más profundo es un misterio, pero dada la importancia de los Guerreros Tiránidos para mantener el control de la Mente Enjambre, no se puede negar su eficacia.

Despojado de la ferocidad instintiva o de la fibrosa fuerza del Hormagante, un Termagante puede ser considerado un enemigo corriente por muchas de las razas en guerra de la galaxia, aunque esto sería una suposición estúpida. Donde el Hormagante es instintivamente violento y fácilmente conducido a una trampa, la astucia de un Termagante esta perfeccionada por el deseo de autopreservación. Normalmente encontrará una forma de esquivar una posible emboscada y asaltar al enemigo desde un lugar inesperado. Tal es así que un asalto combinado de ambos, Hormagantes y Termagantes, es una combinación mortal. El enemigo apenas puede permitirse ignorar a ninguno de ellos, pero será complicado preparar una defensa capaz de lidiar con los dos. Los Hormagantes sobrepasarán incluso la defensa más resistente, mientras que los Termagantes buscarán y aprovecharán asombrosamente cualquier traza de debilidad.

Por supuesto, hay ocasiones en las que un asalto Tiránido requiere que los Termagantes sean lanzados directamente a las líneas del enemigo, forzando a los defensores a gastar enormes cantidades de munición para mantener atrás la oleada de cuerpos alien. Esto está lejos de ser una táctica excepcional; es simplemente una parte del rol del Termagante. En tales ocasiones la Mente Enjambre simplemente suprime los instintos de supervivencia del Termagante y los envía directamente a morir en tropel hasta que las reservas de munición se agotan y la victoria está asegurada.

La mente del Termagante es violenta pero simple y, si es separado de la influencia de la Mente Enjambre, es proclive a confundirse. En tales ocasiones, los instintos de autoconservación de la criatura toman el poder, y abandonan el combate en busca de refugio. Es por eso que un ejército que ha ahuyentado un asalto Tiránido debe proceder con cautela. En cada cueva sombría, ruina temblorosa o maleza enredada puede ocultarse un nido de Termagantes fugitivos que lucharan con increíble determinación cuando les encuentren.



HORMAGANTES

El Hormagante es una iteración altamente especializada de la bioforma del Termagante, y es utilizada por las flotas enjambre Tiránidas en miles de millones. Cada Hormagante tiene cuatro garras afiladas especialmente desarrolladas para rasgar y perforar carne y armadura por igual. El Hormagante también tiene poderosas patas traseras que lo conducen tras su presa en una serie de saltos, dándole a la criatura una forma de andar deslizante, parecida a un insecto.

El Hormagante es una criatura extraordinariamente única y perseguirá a su víctima sin pausa, ignorando las heridas y el cansancio hasta que la haya derribado y la haya desgarrado con los frenéticos ataques de sus patas delanteras como guadañas. Al lograr una baja, un Hormagante se alimentará hambrientamente de los restos de su presa, arrancando trozos de carne ensangrentada del cadáver sacrificado con sus dientes afilados. Una fiesta tan espantosa rara vez dura mucho, ya que el metabolismo hiperacelerado del Hormagante lo impulsa a buscar y atiborrarse de nuevas presas constantemente.

Los ataques de los enjambres de Hormagantes a menudo preceden al grueso principal de un ataque Tiránido, ya que tienen instintos de caza temibles y requieren poca dirección de la Mente Enjambre. Una vez que comienza el asalto, son frecuentemente abandonados a sus propios instintos. En ocasiones, la Mente Enjambre entrará en contacto con la vivaz conciencia del Hormagante, guiándola hacia un enemigo más distante y estratégicamente más importante, pero tales situaciones no son comunes. Los Hormagantes son completamente prescindibles, y la Mente Enjambre los trata como tales.

Los Hormagantes a menudo son arrojados a un mundo presa en esporas micéticas. No importa si la mayoría de estas vainas son destruidas por emplazamientos de defensa orbital incluso antes de que aterricen en el planeta, ya que si una sola espora de Hormagantes llega a la superficie puede convertirse rápidamente en un problema serio para los defensores del mundo presa. Desde el momento en que han aterrizado, los Hormagantes recorren el paisaje en manadas de pesadilla, buscando y atacando constantemente a las formas de vida nativas.

Además, a diferencia de la mayoría de las otras bioformas Tiránidas, los Hormagantes pueden reproducirse independientemente y ponen cientos de huevos justo debajo de la superficie de un planeta antes de que su corta e hiperactiva vida haya terminado. Apenas una oleada de criaturas ha sido exterminada, un enjambre fresco ha nacido y ha crecido hasta la madurez, listo para arrasar el planeta en el lugar de la anterior generación. Para cuando llega la mayor parte de la flota enjambre, los defensores ya están a la defensiva, atrapados detrás de las murallas de la fortaleza mientras un mar retorcido de Hormagantes hace estragos en todo el planeta.

ARMAS PERFORACARNES

El perforacarnes es un nido-progenie compacto de escarabajos perforadores de afiladas garras. Cuando el arma se dispara, un alocado escarabajo perforador se lanzará hacia delante con un simple brinco de sus pulgosas patas. Es entonces cuando el escarabajo utiliza sus últimas fuerzas vitales en unos pocos segundos, perforando frenéticamente la armadura, carne y hueso de lo primero que se cruce en su camino.

Un arma así no inspira únicamente gran terror y repulsión en el enemigo, pues la naturaleza de su munición biológica facilita que el perforacarnes pueda ser adaptado fácilmente por las flotas enjambre para contrarrestar defensas específicas. Los escarabajos afilados, con forma de flecha ancha, son particularmente efectivos al golpear a través de la armadura, mientras que el hinchado tórax del ardiente bicho está lleno de una mezcla volátil de químicos cáusticos que prenden fuego al impactar, logrando que la armadura y la carne del objetivo ardan.

El bizarro escarabajo aullador está diseñado exclusivamente para sembrar el terror y la confusión entre las filas enemigas, desatando un aullido ensordecedor mientras es propulsado por el aire a gran velocidad. Las salvas masivas de escarabajos aullantes alzan una cacofonía de pesadilla que es suficiente para alterar los nervios incluso de los enemigos más adustos, un fenómeno registrado por primera vez por los Aeldari del Mundo Astronave de Iyanden durante la invasión de la Flota Enjambre Kraken.



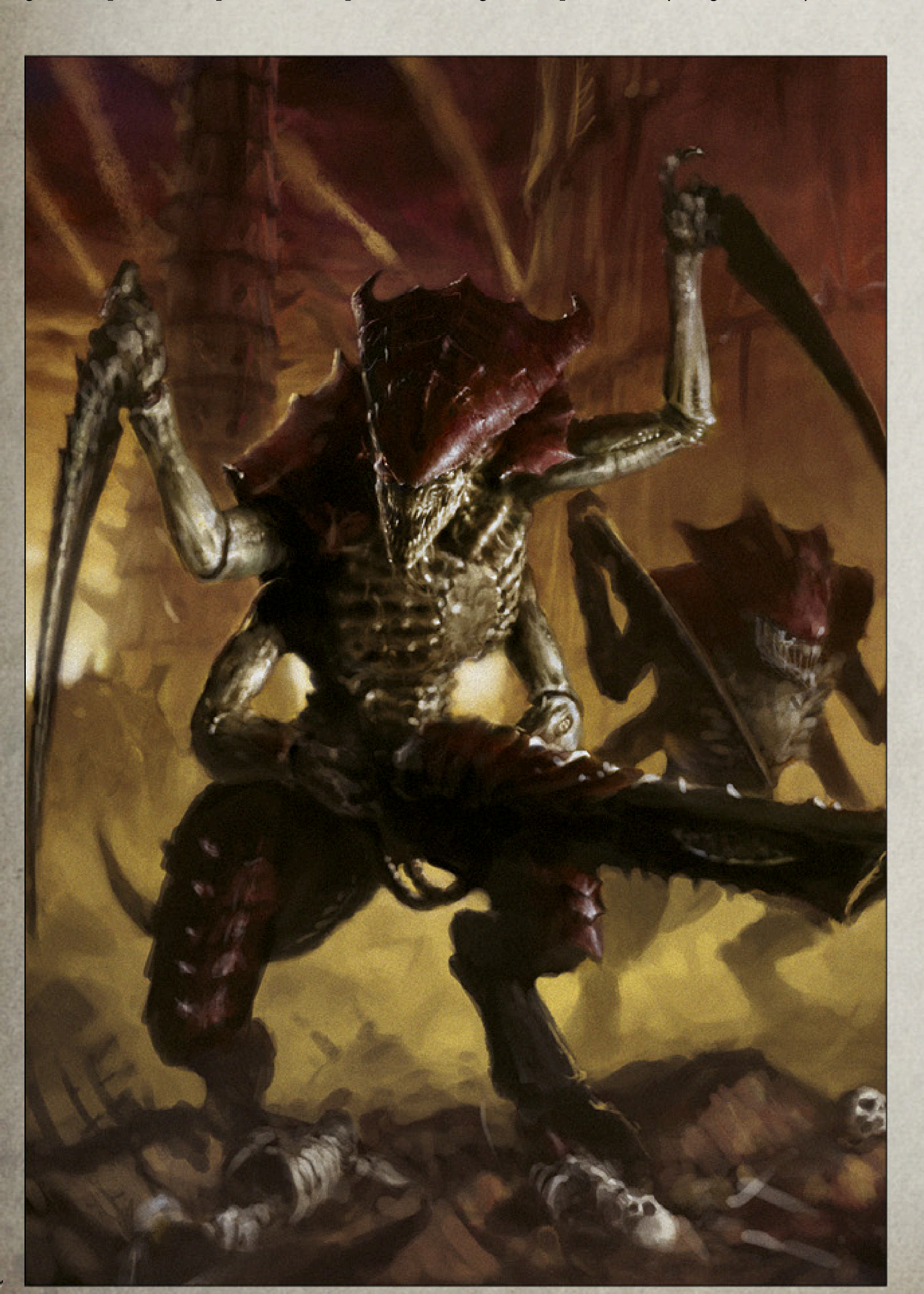
CRIATURAS SINÁPTICAS

Acosando en medio de la multitud de xenos se encuentran temibles criaturas, mucho más terroríficas que sus parientes inferiores. Guerreros bípedos e imponentes abominaciones avanzan, con un intelecto singular y odioso que arde tras sus ojos. Estos son los agentes de la Mente Enjambre, quienes dirigen el mortal flujo de la invasión del enjambre con astucia letal.

GUERREROS TIRÁNIDOS

Los Guerreros Tiránidos son los más adaptables de todas las bioformas de la Mente Enjambre. Criaturas de las más oscuras pesadillas, máquinas de matar imparables con icor en vez de sangre, dientes afilados como agujas y ojos negros relucientes que revelan una inteligencia terrible en funcionamiento. Un Guerrero Tiránido mide el doble de altura que un hombre y está protegido por un grueso caparazón de quitina. Uno esperaría que esta criatura fuera lenta pero el Guerrero Tiránido es ágil, con reflejos tan rápidos como un látigo.

Los Guerreros Tiránidos tienen la flexibilidad mental para usar una gran variedad de bioarmas simbioticas. Por tal motivo, en el campo de batalla, pueden ser encontrados liderando todas las áreas del enjambre Tiránido, peleando de cerca con garras, espadas óseas y látigos, o de lejos con devoradores, escupemuertes, o incluso bioarmas más pesadas. Sea cual sea el arma que lleve, el Guerrero Tiránido es un peligroso e implacable enemigo, capaz de identificar y aprovechar las debilidades de sus objetivos con astucia innata. Peor aún, con su conciencia permanentemente ligada a la eterna Mente Enjambre, el Guerrero Tiránido puede recurrir al instante a las reservas de conocimiento y experiencia que abarcan épocas, si la suya propia no puede con la tarea que tiene por delante.



A pesar de que son luchadores formidables por sí mismos, es el papel de los Guerreros Tiránidos como ejes sinápticos del enjambre lo que los hace realmente mortales. Los Guerreros Tiránidos son resonadores psíquicos de la implacable voluntad de la Mente Enjambre, y algunos de los conductos más comunes usados para ejercer control sobre las criaturas menos receptivas de las flotas enjambre. Por eso, los Guerreros Tiránidos forman un enlace vital en el enjambre Tiránido, actuando como transmisores y amplificadores a través de los cuales el Tirano de Enjambre dicta sus órdenes. Su papel es tan crucial para los esfuerzos de una flota a la hora de derrotar a los defensores de un mundo presa, que cada Tirano de Enjambre va acompañado de varias progenies de Guerreros cultivados de su propia carne, la mejor manera de potenciar el enlace psíquico. Esto no quiere decir que solo sean drones, ya que cada uno es instintivamente capaz de analizar la situación del campo de batalla. Pueden, si fuese necesario, dirigir a otras criaturas Tiránidas cerca de ellos, como un oficial dirigiendo sus fuerzas, para explotar cualquier debilidad táctica que pudiese aparecer en las defensas enemigas.

TIRÁNIDOS PRIME

Los Tiránidos Prime son la cúspide de los Guerreros Tiránidos, más rápidos, fuertes e inteligentes que otros Guerreros, los dirigen en la batalla, haciendo que el resto imite sus mortales capacidades. En ausencia de un Tirano de Enjambre u otro organismo avanzado, estas criaturas actuarán como líderes del enjambre, tarea en la que destacan. Cada Tiránido Prime ha contribuido en la destrucción de incontables mundos, masacrando enemigos de todas las descripciones. Dirigen el fuego de las armas biológicas de los Guerreros Tiránidos cercanos con precisión infalible.

TERVIGONES

El Tervigón es una enorme criatura sináptica cuyo enorme caparazón protege un hinchado abdomen. Sin embargo, posee un formidable conjunto de armas biológicas, desde monstruosas garras que destrozan a cualquier presa que se aventure a acercarse, hasta bancos de espinas afiladas como cuchillas que puede disparar a una distancia considerable. Pero la verdadera amenaza del Tervigón descansa en su interior.

Cada Tervigón sirve como incubadora viviente, albergando en su hinchada forma docenas y docenas de Termagantes durmientes en un estado cercano a la vida. El Tervigón puede engendrar a su prole a voluntad, sacudiendo sus mentes para el despertar. De este modo, un adversario que se acerque a un Tervigón, puede encontrarse a sí mismo asaltado por oleadas de Termagantes. Cualquier confrontación es terrible de sostener, debido a la vasta capacidad del Tervigón para reforzar a su prole, que entrará en un estado de frenesí ante la necesidad proteger a su progenitor.



La única manera de que un comandante enemigo acabe con este horror, es que consiga mantener la cabeza fría y que haga que sus tropas concentren toda su potencia de fuego en el Tervigón, ya que si la bestia es finalmente asesinada, la reacción sináptica resultante puede acabar con muchos organismos jóvenes. Es más fácil decirlo que hacerlo, pues la potencia de fuego necesaria para hacer caer a un Tervigón es comparable a la que se necesita para demoler una fortaleza de batalla fuertemente blindada. E incluso si dicha táctica resultase finalmente exitosa, habría atraído la atención de las otras secciones del avance de los Tiránidos.

Los Termagantes expulsados desde el Tervigón comparten un vínculo particularmente fuerte con su progenitor, mejorando el vínculo sináptico entre el Gante y la Mente Enjambre. Mientras permanezcan cerca del Tervigón, los Termagantes lucharán con más cohesión mientras el padre dirige sus armas de fuego y perforadoras de carne hacia la amenaza más inmediata. En general, los Tervigones se aseguran de tener una camada de sus crías rodeándolo durante la batalla mientras animan a más Termagantes a cumplir con la hambrienta voluntad de la Mente Enjambre.

Aunque normalmente los Tervigones se suelen situar en la retaguardia de un enjambre Tiránido al ataque, reforzando sus números y coordinando los ataques de sus crías, hay ocasiones en las que la Mente Enjambre requiere que se desate todo el poder de estas criaturas. Se conocen ejemplares que poseen colosales extremidades traseras capaces de atravesar a la infantería pesada y a vehículos ligeros, mientras que otros tienen enormes garras que dejan en ridículo el casco de los tanques y el blindaje reforzado. Incluso se conocen de casos de Tervigones que crean grandes grietas en las murallas de las fortalezas antes de encajar sus retorcidos sacos de parto en la brecha y arrojar decenas de Termagantes siseantes directamente en las filas enemigas.

Cuando la Flota Enjambre viaja a través del espacio, a diferencia de otros organismos Tiránidos, los Tervigones no están en estado durmiente, sino que patrullan por la nave. Si un Tervigón detecta intrusos, inmediatamente genera un verdadero ejército de Termagantes para repeler al enemigo mientras usa sus poderosos poderes sinápticos para obstaculizar al enemigo o despertar a guerreros adicionales. A menos que el enemigo actué rápidamente, se verá atrapado por una marea de babeantes mandíbulas y dentadas garras.



ZOÁNTROPOS

Los Zoántropos se crean únicamente para aprovechar el potencial psíquico de la Mente Enjambre, y todos sus cuerpos se perfeccionan para tal función. Si es necesario, un Zoántropo puede servir para extender el alcance del control sináptico de la Mente Enjambre, utilizando la gran capacidad cerebral de la bestia para transmitir instrucciones a las criaturas menores. En estas circunstancias, el Zoántropo es poco más que un mensajero altamente sofisticado, pero esto es solo una fracción de lo que sus mentes alienígenas son capaces de hacer. El enlace de un Zoántropo con la red sináptica es tal que, al retorcer la más mínima parte de su mente, puede lanzar un poder incandescente sobre el enemigo, proyectando rayos de energía que hierven a través de la placa de adamantio y desintegran la carne con la misma facilidad.

A pesar de su dominio instintivo sobre sus habilidades sobrenaturales, aprovechar el potencial psíquico de la Mente Enjambre no está exento de peligro. No es desconocido que los Zoántropos sufran un trauma cerebral masivo al tratar de aprovechar las energías que emplean. En tales casos, una oleada de poder psíquico pasa por el Zoántropo, sobrecargando sus sinapsis y quemando cada neurona de su cerebro. La criatura tiene el tiempo justo para emitir un aullido psíquico de agonía antes de caer inerte al suelo, como un títere cuyas cuerdas han sido cortadas.

Los Zoántropos son nodos vitales para aprovechar el poder psíquico de la Mente Enjambre y se crean con un poderoso sentido de auto preservación. Por lo tanto, proyectan instintivamente un potente campo disforme para protegerse en la batalla, un escudo mental que es invisible pero brilla ligeramente cuando las armas pequeñas y pesadas disparan sin cuartel contra él. Sin embargo, los Zoántropos son también depredadores, capaces de eliminar cualquier amenaza percibida con descargas llameantes de energía psíquica.

NEURÓTROPOS

Ocasionalmente la Mente Enjambre generará bestias alfa conocidas como Neurótropos de entre el grupo de los Zoántropos. Estas criaturas poseen el poder de absorber la fuerza vital de sus oponentes. Curando sus propias heridas hasta que el cadáver arrugado de su víctima yace en el suelo. Los Neurótropos también pueden usar su habilidad parásita para curar Zoántropos cercanos, lo cual ayuda a protegerlos de las energías psíquicas que normalmente sobrepasan a estas criaturas.

Un grupo combinado de estas bioformas psíquicas es una verdadera amenaza. Mientras los Zoántropos aplastan a los enemigos con olas de energía psíquica, los Neurótropos devoran las almas de los caídos, reforzando las formas físicas de sus parientes Tiránidos y añadiendo su propio poder mental a la embestida. Pocos oponentes pueden resistir a un ataque tan violento y aquellos que sobreviven quedan aturdidos, presa fácil para los Gantes y otros organismos de guerra.

Debido a la relativa escasez de Neurótropos, y la perturbadora naturaleza de sus poderes, los Aeldari creen que estas bioformas son en realidad las crías de La Maldición de Malant'ai, el misterioso monstruo mítico que una vez destruyó un mundo astronave al completo con su poder psíquico. La criatura también se alimentó de las almas de los derrotados, reforzando sus propios poderes con la energía vital robada. Las razas conscientes de la galaxia esperan que no exista conexión, porque si la hay, y los Neurótropos son de verdad descendientes de aquella pavorosa bestia, los Neurótropos podrían crecer hasta llegar a heredar su oscuro legado.



LA MALDICIÓN DE MALAN'TAI

La leyenda Aeldari sobre la condena de Malan'Tai se refiere no solo al relato sobre la destrucción de un mundo forja al completo, sino también a la abominable criatura Tiránida que lo causó. Para los Aeldari los dos hechos están intrínsecamente relacionados. El lamento habla sobre un Tiránido monstruoso como ningún otro, una bestia que se alimenta no solo de carne y sangre, sino también de la fuerza vital de sus víctimas, dejando solamente un cascarón vacío a su paso. La Maldición de Malan'Tai fue una adaptación del Zoántropo y su apariencia física aparentemente débil desmintió su verdadero horror.

Y así fue, cuando una herida y solitaria bionave invadió el mundo astronave de Malan'tai, los Aeldari no se dieron cuenta, al principio, de que la amenaza real no provenía de la gigantesca horda Tiránida que caía sobre sus hogares, sino de una taimada criatura dejada atrás para que se alimentara de las almas de los Aeldari. Cuando se alimentó, La Maldición de Malan'tai se hizo más fuerte, la energía vital absorbida reforzó sus terribles poderes psíquicos. Una vez se alimentó de todos los espíritus del circuito infinito del mundo astronave, se volvió casi invulnerable, adquiriendo el poder de reducir guerreros Aeldari a pulpa sanguinolenta, destrozar titánicos constructos de guerra forjados con hueso espectral y hacer pedazos torres enormes con un cataclísmico rayo de poder psíquico.

Eso fue todo lo que los pocos supervivientes Aeldari pudieron hacer para escapar de Malan'tai. El mundo astronave fue encontrado a la deriva en el espacio años después, reducido a nada más que un cascarón frío y carente de vida, portando las cicatrices de una descarga enérgetica de escala apocalíptica. De la criatura que causó tal calamidad, no había rastro alguno…

MALECEPTORES

El Maleceptor es la encarnación más pura del poder psíquico de la Mente Enjambre, un recipiente vivo para la conciencia superior que gobierna la raza Tiránida. A medida que avanza inquietantemente en la batalla, la energía disforme surge desde su cráneo sin ojos, vaporizando todo a su paso. Aquellos que son lo suficientemente afortunados como para sobrevivir a los cortantes llantos psíquicos del monstruo son arrojados sobre colosales garras, y sus cuerpos destrozados lanzados a un lado. Las balas y los rayos de energía disparados al Maleceptor son consumidos por una formidable barrera psíquica, o se desvían sin causar daño en su piel fuertemente acorazada. En respuesta, los pseudópodos etéreos se extienden desde las relucientes redes cerebrales de la criatura. El simple roce de uno de estos tentáculos psíquicos sobrecarga la conciencia de la víctima con una fracción de las inimaginables energías de la Mente Enjambre, reventando su cráneo en una erupción de sangre y materia cerebral.

Los Maleceptores son la respuesta de la Mente Enjambre a algunas de las razas con más talento psíquico que pueblan la galaxia. En principio, se parecen mucho a cualquier otro avanzado organismo Tiránido: bestias descomunales blindadas con gruesas placas de quitina que se elevan sobre enjambres de bioformas menores. Los que tienen la mala suerte de encontrarse con uno de cerca son testigos de la horrible verdad. Incrustados en el torso de la bestia hay orbes brillantes de tejido encefálico, de los cuales sobresalen espirales retorcidas de energía oscura. Estos tentáculos son manifestaciones de la presencia psíquica anuladora de los Tiránidos, la Sombra en la Disformidad, y tocar uno de ellos es entrar en contacto con la inmensidad aterradora de ese fenómeno psíquico. Para casi todas las criaturas vivientes, esto significa un final espectacularmente violento.

Es una suerte que los Maleceptores sean organismos tan complejos y valiosos que la Mente Enjambre rara vez despliega más que unas pocas de esas criaturas para ver realizada su voluntad. Un solo Maleceptor es capaz de destruir las mentes de varios psíquicos enemigos, reunidos en un número suficiente, poseen el poder de destruir ciudades enteras y masacrar batallones de soldados de infantería y vehículos sin colocar una garra sobre ellos. Para mejorar sus capacidades ya prodigiosas, los Maleceptores a menudo son acompañados a la batalla por las huestes a la deriva de Zoántropos y Neurótropos. Los nodos neuronales resultantes no solo refuerzan la resistencia y la ferocidad de los enjambres que los rodean, sino que también enfocan y dirigen los funestos efectos de la Sombra en la Disformidad, desencadenando tormentosas mareas de fuerza psíquica.

Los Maleceptores están completamente ciegos, se guían mediante una combinación de percepción psíquica extrasensorial y la utilización de su poderoso vínculo sináptico con la Mente Enjambre para sentir los sutiles impulsos psíquicos de los Tiránidos cercanos. Sin embargo, aunque les falta el individualismo y experiencia de combate que un Tirano de Enjambre posee, son capaces de reaccionar a amenazas emergentes con alarmante velocidad. Para estas criaturas el caos de un campo de batalla es una fenomenal y compleja red neuronal, y ellos son capaces de traducir instantáneamente esta enloquecedora red de información, redirigiendo y redesplegando bestias menores en una fracción de segundo.

Cuando se enfrentan con resistencia pesada, como los Caballeros Imperiales y los Constructos Espectrales Aeldari, las flotas enjambre han desplegado Maleceptores con notable éxito. La gruesa armadura de placas de esas poderosas máquinas de guerra, tan efectiva repeliendo masivos ataques del enjambre Tiránido, se vuelve casi inútil ante el asalto psíquico de los Malecepetores.

Los Caballeros Imperiales de la Casa Raven llegaron a menospreciar al Maleceptor al que llamaron Vizier, que peleó como parte de una flota escindida de Behemoth conocida como La Corte del Rey Nephilim. Vizier cazaba Caballeros solitarios que se encontraban aislados de sus compañeros, pelando las capas del grueso caparazón de la máquina con poderosas olas de energía destructiva, antes de irrumpir en el cerebro del infortunado piloto con unas caricias de sus zarcillos psíquicos. A pesar de los mejores esfuerzos de las patrullas de caza de la Casa Raven, Vizier evitó cada trampa y cada emboscada que le tendieron, como si la bestia pudiera presentir cada intento.





ESPORAS

El lento oscurecer del cielo de un mundo presa es un inminente presagio de su perdición, ya que incontables cantidades de esporas Tiránidas son enviadas a su atmósfera. Algunas de estas son de tamaño microscópico y van a la deriva en grandes nubes, causando un gran impacto en la ecología del planeta. Otras son hinchadas, cosas con placas de quitina, llenando su volumen carnoso de organismos latentes o gases explosivos.

Las bio-naves de cada flota enjambre Tiránidas producen innumerables variaciones de las simples esporas, siendo adaptadas para realizar diferentes funciones. Estos organismos pueden carecer de la adaptabilidad o del intelecto depredador de las bioformas más avanzadas, pero eso no significa que sean menos letales para la presa de la Flota Enjambre. En el nivel más básico, hay esporas contaminantes microscópicas que son liberadas a la atmósfera del planeta, con el objetivo de contaminar su atmósfera hasta conseguir que el aire mismo esté preparado para el consumo. En el nivel más complejo, las esporas son psíquicamente receptivas, siendo capaces de reforzar los enlaces sinápticos del enjambre.

Otras esporas más grandes y más avanzadas son utilizadas durante la invasión propiamente dicha: gigantescas y abultadas bolsas de carne que portan racimos de organismos guerreros Tiránidos a la superficie del mundo, voluminosas vainas acorazadas que se incrustarán en la tierra antes de arrojar minas vivas y tóxicas. Y estos son solo los organismos de esporas Tiránidas más vistas, sin embargo para cada desafío en el campo de batalla la Mente Enjambre va creando espeluznantes soluciones.

ESPOROQUISTES

Los Esporoquistes son un elemento vital del ciclo predatorio de las flotas enjambres. Estas hinchadas vainas carnosas son liberadas por las bio-naves en órbita baja. Entonces flotan en la atmósfera de un mundo presa hasta que tocan tierra, antes de separar los segmentos de su caparazón quitinoso para protegerlos y cavar en la tierra, como una garrapata aferrada a la piel. Una vez que están enterrados de forma segura, con solo las chimeneas de esporas a la vista en la parte superior de su estructura, comienzan a soltar miles de millones de microorganismos tóxicos, que comienzan el proceso de alterar violentamente la atmósfera y la ecología del planeta con el objetivo de satisfacer mejor las necesidades de los Tiránidos.

Cuando se ven amenazados los Esporoquistes expulsan las esporas flácidas que llevan. Estas bioformas simples se expanden rápidamente para convertirse en racimos de Minas-Espora o las más grandes y mortales Esporas Mucólidas, antes de buscar la amenaza más cercana y explotar con una fuerza catastrófica. La Mente Enjambre despliega, en ocasiones, esta habilidad con un propósito más activo; hay registros de cientos de Esporoquistes que crean vastos campos de Minas-Espora para detener el avance de la infantería pesada, retrasando así los refuerzos enemigos el tiempo suficiente para que los Tiránidos ataquen a las fragmentadas fuerzas de su presa.

También hay persistentes teorías de que los Esporoquistes actúan como amplificadores psíquicos, aumentando las habilidades de las criaturas sinápticas cercanas para poder cumplir mejor con el voraz mandato de la Mente Enjambre. Es cierto que las bioformas Tiránidas parecen luchar con mayor cohesión y agresividad cuando defienden estos extraños organismos. A parte de acelerar rápidamente el deterioro de la biosfera local, la gran cantidad de Esporoquistes diseminados por la superficie del planeta puede proporcionar una serie de puntos sinápticos: puntos en los que las "bestias lider" Tiránidas parecen dirigir mejor el flujo de la invasión.



TIRANOCITOS

Estos tentáculos ovoides parecen ser una variación de la bioforma Esporoquiste, pero de hecho están adaptados para cumplir una función totalmente diferente. Cuando una flota enjambre envía un asalto pre-digestivo, muchos de sus organismos guerreros y especímenes de batalla son enviados al campo de batalla en Tiranocitos. Estas vainas, que son expulsadas de los orificios circulares de las bio-naves en grandes cantidades, caen en picado a través de los cielos antes de aminorar la velocidad con gases flotantes antes del impacto. A medida que los zarcillos de un Tiranocito rozan el suelo el estímulo resultante hace que vomite a sus pasajeros Tiránidos en una lluvia de espeluznantes fluidos.

Sin embargo esto no lleva a la destrucción de este organismo. Aunque cada espora parece ser nada más que un saco venoso gigante, en realidad son criaturas sensibles, poseídas por un hambre feroz. Una vez que su carga viva ha sido desplegada, el Tiranocito llena su cuerpo de emisiones gaseosas que lo elevan en el aire y va extrañamente a la deriva a través del campo de batalla en busca de presas.

La piel de un Tiranocito está repleta de armas biológicas, desde simbiontes que escupen ácido cáustico, hasta cañones que disparan cristales corrosivos que explotan en una tormenta eviscerando en fragmentos a los enemigos. Los zarcillos con púas que cuelgan debajo del Tiranocito, arrebatan a los soldados del suelo troceando su carne y asfixiándoles hasta la muerte.

RACIMOS DE ESPORAS MUCÓLIDAS

La Espora Mucólida es una criatura enemiga de la ley natural ya que toda su existencia está orientada hacia una espectacular autodestrucción. Portada por los agitados y malolientes gases dentro del veteado globo de su cuerpo, esta bioforma puede flotar a nivel del suelo o a miles de pies sobre la tierra elevándose lo suficiente para interceptar los aviones enemigos. Mientras flota, sus colgantes tentáculos prueban lánguidamente el aire buscando el aroma de su presa.

Cuando detecta una forma de vida no Tiránida la Espora Mucólida se irá acercando antes de hacer explosión en una tormenta de bioácido. Las Esporas Mucólidas se sienten atraídas hacia cualquier cosa que se mueva rápidamente en el aire, explotando de forma letal en el momento en que entran en contacto con el objetivo. Esto las convierte en un obstáculo particularmente peligroso para los aviadores enemigos. Cuando se enfrentan a enemigos que dominan el combate aéreo, las flotas enjambre, a menudo, siembran el aire con vastos campos minados de Esporas Mucólidas. Los pilotos no solo deben evitar chocar contra estas bombas biológicas, sino que también deben tener en cuenta que las Esporas Mucolidas cargaran contra su avión sin pensar, atraídas únicamente por sus instintos suicidas.

RACIMOS DE ESPORAS EXPLOSIVAS

Los racimos de Esporas Explosivas a menudo son sembrados directamente en los mundos por las mismas bionaves que están en órbita. Se sabe que estas Minas-Espora se desplazan durante días esperando que un desprevenido enemigo se acerque, antes de hacer explosión con un efecto brutal.

LANZAESPORAS

A medida que progresa la invasión Tiránida, las nubes de esporas que ahogan los cielos del mundo se hacen cada vez más gruesas. Estas empalagosas partículas son expulsadas en miles de millones por bioformas especializadas: organismos productores de esporas que destruyen a sus enemigos con sofocantes miasmas tóxicas, ácidos que derriten la carne y virus depredadores y semi-inteligentes.

VENÓNTROPO

El Venóntropo es una criatura errabunda, de cuerpo escuálido y extremidades tentaculares que gotean venenos alienígenas. Sus caparazones albergan vejigas abultadas llenas de gas que permiten a los Venóntropos flotar pesadamente en el campo de batalla, usando sus racimos de tentáculos para dirigirse hacia una presa adecuada.

Además de proporcionar la movilidad de los Venóntropos, las vejigas de gas también producen gruesas nubes de esporas. Los Venóntropos están envueltos en una densa niebla de estas esporas transportadas por el aire que los oculta no solo a ellos, sino a cualquier otra camada de depredadores Tiránidos que avancen a su paso. Las esporas son también la forma de ataque más insidiosa de los Venóntropos, ya que son extremadamente venenosas para las formas de vida no Tiránidas. Incluso la breve exposición causa violentos episodios de náuseas y espasmos musculares incontrolables, lo que deja a los enemigos debilitados convirtiéndose en presas fáciles para los Tiránidos cercanos. Si el enemigo es desafortunado o lo suficientemente tonto como para inhalar las emisiones de los Venóntropos durante un prolongado periodo de tiempo, las esporas alienígenas ganaran un vector de infección dentro del cuerpo de la víctima. Al reproducirse rápidamente, se diseminan por el cuerpo del huésped, descomponiendo los tejidos orgánicos a un ritmo horrible. La víctima finalmente se ahoga en su propia espuma infectando los fluidos corporales, llegando a convertirse en un cadáver enfermo, para que más tarde el Venóntropo use sus tentáculos de alimentación con el objetivo de absorber los burbujeantes restos.

Los cuerpos de los Venóntropos están cubiertos de una gran variedad de venenos alienígenas, pero sus retorcidos tentáculos son los que exudan la más letal de las toxinas Tiránidas. Estos venenos son tan virulentos al contacto que hacen que la carne de su presa se marchite para acabar desprendiéndose del hueso. Aquellas víctimas que no mueren de inmediato se enredan con las retorcidas extremidades, atadas en un venenoso abrazo hasta que las esporas tóxicas de los Venóntropos hacen su horrible trabajo.

Aunque los Venóntropos no son las bioformas Tiránidas más imponentes físicamente o agresivas, son en todo caso más peligrosas para la supervivencia continua de un mundo que las hordas de guerreros. Dejados a su suerte, una única camada de Venóntropos acabaran envenenando, no solo la vida indígena de todo el mundo, sino también su suelo y su atmósfera, dejando al planeta cubierto de plagas solo apto para el consumo de las flotas enjambre.

TOXICRENO

La enorme monstruosidad conocida como el Toxicreno parece realmente letal cuando cruza pesadamente el campo de batalla, arrebatando la vida de los guerreros enemigos con sus viciosos tentáculos. Sin embargo el aspecto más temido de los Toxicrenos no es la gran fuerza que tienen, y que los convierte en las máquinas de guerra de las flotas enjambre, sino las ondulantes nubes de esporas venenosas que arrojan desde sus respiraderos dorsales, filtrándolas a sus víctimas y ahogándolas en su propia y espumeante sangre.



Esta fétida emanación toxica está formada, de hecho, por millones y millones de nacientes microorganismos, cada uno de los cuales posee un fragmento de sensibilidad depredadora. Cuando el Toxicreno libera su letal carga, estas esporas se enfocan en las formas de vida no Tiránidas, destruyendo incluso los sistemas inmunológicos más resistentes, provocando agonizantes muertes.

Tan efectiva es la emisión del veneno del Toxicreno que ni siquiera aquellos que llevan equipo protector de riesgo biológico o servoarmaduras están seguros. Millones de esporas se filtran a través del respirador obstruyendo los filtros de las máscaras de gas, mientras se alimentan de la humedad de su huésped gracias a un asombroso crecimiento. Los órganos internos de distienden y rompen a medida que las diminutas formas de vida se expanden violentamente. Sangre envenenada se filtra al pulmón de la víctima incluso mientras esta sale de cada orificio. No hay cura, una vez que las esporas entran, solo hay un horrible y doloroso final.

Los Toxicrenos generalmente son enviados por el enjambre después de que los organismos iniciales y las formas básicas de guerreros hayan forzado a los defensores a gastar la mayor parte de la potencia de fuego. Acompañados por crías de Venóntropos, comienzan el proceso de siembra de la atmósfera del planeta soltando nubes de esporas, alterando su entorno y ecosistemas para garantizar la descomposición eficiente de la biomasa, al mismo tiempo que ayudan a la matanza de la población restante. Si la Mente Enjambre lo considera necesario, pueden incluso desplegarse en cualquier etapa de la invasión.

La Flota Enjambre Gorgona, en particular, es famosa por el uso masivo de Toxicrenos en las etapas iniciales de la batalla, creando densas nubes, con el objetivo de proteger el avance de sus enjambres y desgastar las apretadas filas de los defensores enemigos. El daño infligido dura más allá de estos encuentros iniciales. El Imperio se ha visto obligado a abandonar decenas de mundos, incluso cuando ha expulsado al enjambre Tiránido, simplemente porque la gran cantidad de esporas que han sido bombardeadas a la atmósfera por los Toxicrenos han hecho inhabitable el mundo. Después de perder varios mundos septentrionales, el Imperio T'au comenzó a asignar sectores enteros de científicos de la Casta de la Tierra a la tarea de desarrollar antídotos tecnológicos para los poderes de estos monstruos. Sin embargo, los microorganismos del Toxicreno son tan adaptables que la descarga de agentes antivirales no ha sido exitosa más que en una o dos ocasiones.

Si el enemigo es lo suficientemente tonto como para atacar a un Toxicreno a corta distancia, será destrozado o estrangulado por los tentáculos con púas. Incluso lograr perforar la armadura de quitina de la bestia puede ser letal, debido a que la sangre del Toxicreno está plagada de una nociva mezcla de venenos y ácidos corrosivos que devoran la carne y la armadura al que llega a entrar en contacto.



MALÁNTROPO

Los Malántropos son criaturas Tiránidas que raramente se ven. Esto se debe a que no son organismos guerreros, y por lo tanto, no son generalmente encontrados por los defensores de un mundo presa. Estas criaturas flotantes siguen desde atrás el ataque Tiránido, ya que son creadas por el enjambre con el objetivo de devorar la biomasa del planeta, una vez han sido aniquilados todos los defensores del planeta. En las raras ocasiones en las que un superviviente ha visto a un Malántropo y de alguna manera a conseguido escapar, ha vuelto con una historia de horror. Describen a estas criaturas con una apariencia muy similar a la de los Venóntropos, pero mucho más grandes y aterradoras. Explican haber visto a estos gigantes surcar campos de batalla abarrotados de cadáveres, pero a diferencia de otros Tiránidos, que sin pensar devoran todo a su paso, los Malántropos parecen buscar selectivamente a los asesinados; en cuanto a lo que están buscando realmente, nadie sabría decirlo. Una vez que han encontrado una presa que se adapta a su gusto, cogen el cuerpo con sus pequeños y diestros brazos antes de meterse toda la masa en sus fauces llenas de tentáculos. Aquellos desafortunados que todavía siguen vivos cuando son atrapados por un Malántropo, son picados con una toxina paralizante para ser tragados enteros. Estando vivos y despiertos son atrapados dentro de los hinchados sacos digestivos del Malántropo, la piel, la carne y los huesos de estas víctimas se absorben lentamente durante los días siguientes: una muerte terrible e insoportablemente dolorosa.

ENJAMBRES SUBTERRÁNEOS

Cuando se enfrenta a posiciones fuertemente fortificadas, la Mente Enjambre despliega organismos excavadores, horrores con las extremidades afiladas que surgen de la tierra en medio de los defensores troceando a su aterrorizada presa en pedazos sangrientos. Algunos de estos monstruos son tan altos como edificios, siendo capaces de abrir el blindaje de un tanque con una facilidad terrorífica.

MÁNTIFEX

Los Mántifexes son depredadores voraces, sus garras y cuerpos parecidos a serpientes son impulsados hacia adelante por una voracidad que es notable incluso entre su depredadora raza. La retorcida musculatura les otorga a estas bestias una velocidad terrorífica. Los Mántifexes saltan por encima de los parapetos en un parpadeo, se lanzan a través de los muros y deslizan entre las marismas inundadas de enemigos con una rapidez desconcertante. Sin embargo esa no es la única forma de aproximación de los Mántifex, ni la más temida, ya que, al menos mientras estos horrorosos extraterrestres están cargando hacia su presa en el campo de batalla, el enemigo tiene la oportunidad de ver su perdición. El poder que albergan las sinuosas formas de los Mántifexes les permite excavar largas distancias por debajo de la superficie del mundo, antes de emerger en una lluvia de tierra justo en frente de la posición enemiga emboscando y eviscerando a su presa con sus garras, mientras las armas simbióticas montadas en su tórax escupen muerte.

EL TERROR ROJO

Durante veinte días, el llamado Terror Rojo cayó sobre los defensores del mundo minero Imperial Devlan Primus. Equipos completos de excavación desaparecieron, restos de carne desgarrada y charcos de sangre secándose eran la única señal de su paso. Tropas del Astra Militarum enviadas para investigar la amenaza xenos no tuvieron mejor suerte. Disparando sus rifles láser a ciegas en la oscuridad, una mancha carmesí eliminaba hombres y mujeres con terrorífica velocidad. Los pocos supervivientes hablaron de una bestia con caparazón rojizo, garras que podían hacer un túnel en la roca y una mandíbula tan amplia que podía tragarse a un hombre de un solo bocado. Cada vez que se contaba la historia, más terrorífica se volvía.

Desde el primer avistamiento, informes de una criatura que encaja con la misma descripción se han filtrado desde campos de batalla de toda la galaxia. En todas las situaciones, un monstruo con piel acorazada del color de la sangre derramada mató montones de soldados indefensos antes de desvanecerse en las profundidades de la tierra. Si esos informes se refieren a la misma criatura, y más preocupante, si es un organismo que las flotas enjambre pueden invocar a placer, permanece siendo un misterio.



MAWLOCS

Los Mawlocs son gigantescas criaturas gusanoides, dotadas de unas grandes mandíbulas distensibles. Son los escoltas tuneladores del enjambre Tiránido y cavan profundo en la tierra para sobrepasar las líneas defensivas del frente de sus mundos presa. Una vez superado el perímetro exterior, un Mawloc revienta la superficie y surge con una lluvia de tierra y piedras, tragándose cualquier enemigo suficientemente desafortunado para encontrarse en el lugar donde emerge. Entonces el Mawloc corre desenfrenado hacia la presa aún tambaleante, causando tantos estragos como le es posible y desatando una carnicería con su cola hiper-musculada, antes de desaparecer una vez más bajo tierra. El único aviso de un ataque de Mawloc son los temblores que produce en el suelo, por lo que el servicio de guardia en un mundo sísmicamente activo es una experiencia particularmente angustiosa cuando una flota enjambre entra en el sistema.

Físicamente, un Mawloc es una bioforma Tiránida increíblemente simple, con pocas concesiones para otros roles. Sus seis patas terminadas en garras son relativamente pequeñas y, si bien no tienen el alcance suficiente para ser especialmente efectivas en combate, son increíblemente poderosas usadas para ganar tracción al excavar y arrastrarse por los túneles. Esto no debe entenderse como que el Mawloc carece de defensas: nada podría estar más lejos de la realidad. Sus mandíbulas masivas, pobladas de afiladísimos dientes como cuchillas, son la entrada a una garganta igualmente cavernosa. La mayoría de las víctimas son tragadas enteras, para ser digeridas dolorosamente en el transcurso de varios días. Si un objeto es suficientemente grande como para que el Mawloc pueda atragantarse, primero es machacado con una batería de golpes de la musculosa cola de la criatura, antes de ser devorado.

Un Mawloc es prácticamente ciego y confía en la información recibida por una serie de órganos sensibles a la presión que recorren sus costados. Estos pueden absorber y descifrar ondas de presión, creando una imagen con varias capas de profundidad del mundo que rodea al Mawloc. Es esta habilidad la que permite a la criatura cazar a su presa incluso cuando se encuentra excavando bajo tierra. Incluso el más pequeño temblor en la superficie le proporciona al Mawloc una rica cantidad de información, haciendo que pueda interceptar una presa con una velocidad vertiginosa y una precisión quirúrgica. Cuanto más regular y rítmico el sonido, más probable es que el Mawloc detecte la fuente. El estruendoso martilleo de los latidos de un corazón aterrorizado son como una bengala en la oscuridad para un Mawloc. Así, es el propio temor de una víctima lo que la traiciona y delata su paradero, llevándola a su destrucción.

TRIGONES

El Trigón es una enorme criatura serpentina, tan colosal que sobresale incluso sobre el poderoso Cárnifex. Es un monstruo fuertemente blindado, cubierto de cabeza a la cola con un grueso caparazón de placas móviles. A medida que el Trigón se mueve, estas placas generan una potente carga bioestática que recorre la longitud del cuerpo de la bestia y envuelve sus extremidades anteriores con un poder crepitante. El Trigón puede dirigir esta energía como una descarga letal de alto voltaje, desencadenando arcos pulsantes de relámpagos que dejan a su presa como poco más que una pila carbonizada de huesos chamuscados.

Las garras de un Trigón no solo son temibles en combate cuerpo a cuerpo, sino que también le permiten atravesar prácticamente cualquier material. Cuando un Trigón detecta a un enemigo encima excava hacia arriba, surgiendo del suelo con fuerza explosiva, y sus enormes miembros-cuchilla atraviesan guerreros y tanques por igual. Tales ataques subterráneos son difíciles de detectar y más difíciles de defender, especialmente en mundos con actividad sísmica de fondo. Una vez que la bestia emerge, solo se puede confiar en el fuego sostenido de armas pesadas para derribarlo, ya que el caparazón duro como el hierro del Trigón es a prueba de todo lo demás.

Los Trigones excavan una masiva red de túneles mientras cavan bajo la superficie de un mundo presa. Otras criaturas Tiránidas usan los pasadizos que quedan en la estela del Trigón, escabulléndose mientras la batalla ruge sobre ellos. La aparición de un Trigón tunelador a menudo anuncia un ataque Tiránido más grande, con hordas de criaturas que salen del túnel poco después de su aparición.

TRIGÓN PRIME

Al igual que con muchos organismos Tiránidos, distintos Trigones muestran una variedad sustancial; uno de los más distintivos es el Trigón Prime. Estas bestias tienen mandíbulas alargadas y espinas de contención que recorren la longitud de sus sinuosos cuerpos, para aprovechar mejor y dirigir sus descargas bioeléctricas. Más peligroso aún, estos Trigones comparten un fuerte vínculo sináptico con la Mente Enjambre y son capaces de dominar la voluntad de las criaturas Tiránidas menores.



CARNIFEXES

Los Cárnifex son motores vivientes de destrucción, imponentes monstruos de nudosa musculatura alienígena e inquebrantable quitina. Son unas de las más resistentes y más letales criaturas guerreras, creadas para liderar los asaltos en batallas masivas. A pesar de que la Mente Enjambre ha creado organismos más grandes, pocos son comparables en potencia destructiva, ya sea por tamaño o en potencial arrasador.

Los primeros registros imperiales de encuentros con Cárnifexes ocurrieron en las batallas que condujeron a la invasión de Macragge por la Flota Enjambre Behemoth. Mientras los grandes cruceros de la Humanidad luchaban con las recientemente descubiertas Bionaves Tiránidas, los Cárnifex se encontraron a la cabeza de muchas acciones de asalto, rompiendo las líneas defensivas con sus apéndices en forma de guadañas e inmolando a los supervivientes con ráfagas de bioplasma.

Las criaturas pronto se empezaron a conocer como “Asesinos Aullantes”, por el terrible bramido que acompañaba sus descargas de bioplasma.El Magos Biologis pensaba que Asesino Aullante era la única forma de Cárnifex, pero cuando se desencadenaron las Guerras Tiránidas, muchas otras aberraciones de la bioforma emergieron para causar una horrible carnicería sobre las fuerzas imperiales.

Un ejemplo particularmente notable es el muy temido “Espalda Espinada”. Creado por la Mente Enjambre para sobresalir tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo, el Espalda Espinada puede lanzar andanadas de espinas de las placas dorsales de su tórax con una fuerza letal, y puede empuñar un amplio rango de bioarmas. Sin duda hay aún nuevas formas de Carnifexes que el Imperio ha de encontrarse, cada una con sus horribles métodos de generar matanza.

Incluso cuando la Mente Enjambre crea cada vez organismos más complejos para permitir cazar y matar a su presa, el Cárnifex ha prevalecido como estándar de combate, una bioforma relativamente simple que puede rendir bien en cualquier tipo de línea de frente. A diferencia de otros organismos especializados como los Maleceptores o los Toxicrenos, que requieren tiempo y recursos de las flotas enjambre para ser producidos, los Carnifexes se pueden generar rápidamente y en grandes cantidades; es raro que un asalto Tiránido no incluya, al menos, una prole de estas poderosas criaturas. En gran parte debido a la protección que le confiere su exoesqueleto reforzado, colocándole al mismo nivel que la ceramita, sumado a su potencia masiva y su vitalidad antinatural, hace que los Carnifexes puedan absorber una cantidad obscena de fuego y sobrevivir a heridas horrorosas antes de sucumbir a la muerte. Esto permite a las flotas enjambre crear una fuerza que encaja perfectamente para destruir las defensas de un mundo presa.





A pesar de que los Carnifexes carecen de la agilidad de otras criaturas en el enjambre Tiránido, lo suplen con creces con pura fuerza bruta. La sísmica carga de un Cárnifex empieza lentamente, con sus tendones férricos tensándose, mientras la bestia se impulsa para mover su voluminoso tamaño a máxima potencia, haciendo que el mismo suelo tiemble. Sus pesadas zancadas marcan un redoble de condenación, mientras avanza a grandes pasos hacia adelante. Cuando la bestia alcanza su velocidad máxima, su presa tiene dos opciones: o se dispersa o es arrollada hasta la muerte.Un Cárnifex cargando es como un ariete viviente, pues su enorme tamaño puede destrozar a cualquier oponente que se cruce en su camino y hacer añicos casi cualquier obstáculo. En efecto, solo el muro reforzado de una fortaleza o un tanque superpesado pueden guardar esperanzas de sobrevivir para detener una estampida de un Cárnifex. A veces, ni si quiera eso es suficiente, como los pocos registros de la Fortaleza Polar de Macragge testifican. La mejor manera de sobrevivir a la carga de un Cárnifex, es estar en otro lugar cuando esta ocurre.

VIEJO-UN-OJO

LA BESTIA DE CALTH

El Cárnifex conocido como El Viejo-un-Ojo es un monstruo de leyenda viviente. Cuando la Flota Enjambre Behemoth descendió al mundo cavernoso de Calth, El Viejo-un-Ojo hizo de punta de lanza en el asalto Tiránido, arrollando a los defensores, aplastando con la misma facilidad soldados de la Guardia Imperial y tanques Leman Russ, como si no fuesen más que simples insectos. Solo el armamento más pesado podía ralentizar a la bestia, e incluso hoy en día se ven en su cuerpo las cicatrices de las heridas que deberían haberla matado. La más destacable de ellas es una profunda quemadura que recorre su blindado cráneo, un testimonio de la valentía de un héroe del Imperio hace tiempo olvidado que disparó su pistola de plasma a través de uno de los ojos de la criatura. Fue ésta hazaña la que detuvo la masacre del Cárnifex, la primera vez que algo así ocurría.

La leyenda del Cárnifex habría acabado ahí de no ser por una banda de contrabandistas que tropezó con el congelado cuerpo del monstruo décadas después. Pretendiendo conseguir un beneficio de los restos de la criatura, descongelaron el cuerpo, pero en el momento en el que hicieron esto sus graves heridas comenzaron a sanar. Aislado de la guía de la Mente Enjambre, el Cárnifex despertó con el solo deseo de matar. Su ojo sano miró hambriento a los contrabandistas, que no tuvieron ni tiempo de darse cuenta de que estaba vivo antes de ser masacrados

Liberado de su helada prisión, el Viejo-un-Ojo deambulaba por el paisaje de Calth barrido por la ventisca en busca de más presas. Como en gran parte del sistema Ultramar en este momento, los Termagantes y los Genestealers todavía acechan dentro de cuevas, desde la derrota de la flota enjambre Behemoth. Estas criaturas se vieron atraídas hacia el Viejo-un-Ojo, sintiendo en el Cárnifex a un poderoso líder alfa. En todo el planeta los convoyes son destruidos, aplastados y poblaciones enteras son masacradas y devoradas.

Los llantos de Calth por ayuda no son desatendidos; El sargento Telion de los Ultramarines, un veterano de la Primera Guerra Tiránida, las contestó. No le llevó mucho al sargento rastrear a su presa, pero ni la munición de los bólteres ni las espadas podrían atravesar la armadura de Viejo-un-Ojo. Mientras los guerreros de Telion eran convertidos en pulpa entre las enormes garras del Cárnifex el sargento conseguía un tiro de uno entre un millón que coló en el agujero del ojo. El poderoso Cárnifex aulló de dolor y, en su frenética rabia, cayó en un cavernoso barranco. Telion dirigió durante una semana la búsqueda del cuerpo de la bestia, que nunca llegó a aparecer.

Desde ese momento, ha habido reportes diseminados sobre Viejo-un-Ojo emergiendo para causar estragos, solo para ser derribado por las acciones de algún atrevido héroe. De hecho, si todas las historias son ciertas, Viejo-un-Ojo ha sido asesinado más de una docena de veces, con un gran coste en cada ocasión. Nadie conoce el verdadero destino de Viejo un Ojo; los hay que piensan que la criatura lleva un largo tiempo muerta y que todas esas historias de su regreso son meros cuentos para los niños desobedientes. Sin embargo, hay persistentes rumores que aseguran haber visto a criaturas que coinciden con la descripción del Viejo un Ojo vagando por todo Ultramar y más allá.

El más reciente avistamiento de una criatura parecida a la Bestia de Calth fue en el mundo de Tartoros, durante el asalto de la Flota Enjambre Leviathan al sistema Cryptus. Ignorando el fuego de los equipos de apoyo pesado cadianos que rociaban el cicatrizado caparazón, este Cárnifex alfa aplastó gran parte de los generadores de escudo que mantenían Tartoros protegido de las devastadoras tormentas solares. Ni un solo soldado imperial sobrevivió al cataclismo resultante.

Si esta es la misma criatura, es desconocido cómo escapó de los confines de Calth, pero este hecho demuestra que, allí donde el Viejo-un-Ojo es avistado, la carnicería y la matanza lo sigue en su despertar.



TIRANOS DE ENJAMBRE

Los Tiranos de Enjambre son los comandantes de los enjambres Tiránidos y personifican la voluntad de la Mente Enjambre en el campo de batalla. Aunque cada espécimen muestra una amplia variedad de características físicas, todos los Tiranos de Enjambre son temibles monstruos descomunales que rebasan incluso a un Dreadnought. Son brutalmente fuertes, capaces de romper el ferrocemento con facilidad enfermiza. Cada parte del cuerpo de una de estas bestias está perfectamente creada para matar, incluso las diferentes capas de armadura quitinosa que las protegen. Un Tirano de Enjambre es un oponente formidable a cualquier distancia, resulta tan letal con armas de disparo como con una espada ósea o con garras.

Los Tiranos de Enjambre son psíquicos poderosos y su relación con la Mente Enjambre se encuentra entre las más cercanas de entre todas las bioformas conocidas. De hecho, el enlace sináptico es tan fuerte que ellos son los nexos principales a través de los cuales la Mente Enjambre impone su dominio sobre las criaturas menores de la Flota Enjambre. La naturaleza instintiva del enjambre Tiránido queda sofocada con determinación y propósito, y la necesidad de cazar y devorar es imbuida por una maliciosa y astuta conciencia que avergonzaría a los mejores estrategas de la galaxia.

Los Tiranos de Enjambre no solo fueron creados para subyugar a sus presas, sino también para ser más listos que ellas. A diferencia de muchas criaturas Tiránidas, los Tiranos de Enjambre son increíblemente inteligentes e incluso, hasta cierto punto, son conscientes de su propia existencia. Mientras sigan esclavizados por la conciencia colectiva de la Mente Enjambre, tienen mayor facilidad para lograr sus objetivos. Por ello, pueden responder a los eventos del campo de batalla mucho más rápido que la inescrutable Mente Enjambre y adaptar el comportamiento de los enjambres que comandan en consecuencia.

Como resultado de su extremadamente desarrollada conexión sináptica y sus grandes niveles de inteligencia, los Tiranos de Enjambre también son capaces de manifestar poderes psíquicos muy potentes. Aprovechando pequeños fragmentos de la terrible voluntad de la Mente Enjambre, los Tiranos de Enjambre pueden vigorizar al enjambre, romper la moral del enemigo o destruir las mentes de sus presas.



Si la Mente Enjambre lo requiere, los Tiranos de Enjambre también pueden adaptarse para poseer un par de vastas y curtidas alas. Los Tiranos de Enjambre Alados dominan los cielos sobre el campo de batalla, descendiendo para destripar a los comandantes enemigos con un latigazo de sus colas prensiles o liberando torrentes de energía que derriten la carne desde sus monstruosos biocañones. Si bien estos organismos pueden carecer de la velocidad de los aviones de combate, son perfectamente capaces de hacer pedazos a un piloto incauto con sus afiladas garras, enviando al terreno una lluvia de los ardientes fragmentos de su nave.

Los Tiranos de Enjambre encarnan por completo la Mente Enjambre Tiránida, pero su destrucción no la disminuye de ninguna manera. La muerte es simplemente otra experiencia de aprendizaje que les proporciona información sobre fortalezas y debilidades de la presa. Esto, de alguna manera, explica por qué los Tiránidos rara vez pueden ser derrotados de la misma manera dos veces. En caso de que un Tirano de Enjambre resulte muerto en el campo de batalla, la Mente Enjambre simplemente cría un reemplazo, y le imbuye los mismos conocimientos que poseía su predecesor. Afortunadamente para el resto de la galaxia, esto no conlleva la infalibilidad de su propósito. Ni siquiera el Tirano de Enjambre más temible puede anticipar todas las estratagemas de su presa, ni puede supervisar cada sector del campo de batalla. Sin embargo, la capacidad de la Mente Enjambre de volver a engendrar a sus líderes caídos hace que cada Tirano de Enjambre sea prácticamente inmortal. No importa cuántas veces muera un Tirano de Enjambre, tarde o temprano siempre regresará para superar y devorar a su presa.

La criatura conocida como el Rey Nephilim es un espécimen de Tirano de Enjambre especialmente notorio. Esta bestia lidera una división de la Flota Enjambre Behemoth, y lucha a la cabeza de un grupo de criaturas sinápticas y gigantescos Biotitanes. Ésta llamada Corte del Rey Nephilim no se basa en números puros, sino en la ferocidad y la inteligencia de las bioformas Tiránidas más avanzadas, formando un retorcido reflejo de una hermandad caballeresca. Incontables enemigos han intentado asesinar al Rey Nephilim, pero hasta ahora el monstruo ha cambiado el rol de todos esos aspirantes a cazadores, convirtiéndolos rápidamente de depredadores a presas.

SEÑOR DE LA HORDA

EL HERALDO DE LA MENTE ENJAMBRE

De entre los billones de criaturas creadas por la Mente Enjambre, existe una tan vieja como la propia raza Tiránida. Esta criatura representa el cenit de bioforma de un enjambre Tiránido,el conducto definitivo a través del cual la voluntad de la Mente Enjambre es ejecutada. Esta criatura es a un Tirano de Enjambre lo que un Tirano de Enjambre a un Termagante. Es un ser monstruoso salido de la pesadilla más oscura, que se ha alimentado de imperios y ha presenciado la extinción de civilizaciones enteras. Es un legendario destructor de mundos y con una legión de nombres. Es el señor Tiránido de la Mente Enjambre, el heraldo del Gran Devorador y el destructor del imperio Kha´la. Para el Imperio del hombre, el último en enfrentarse a este antiguo depredador, es el Señor de la Horda, y representa la mayor amenaza Tiránida para la galaxia.

Desde la Primera Guerra Yiránida, el Señor de la Horda ha labrado un camino lleno de carnicerías a través de la galaxia. Fue responsable de la purga del sistema Megyre, la destrucción de la raza Brynarr y de la consumición del Whaaagh! Gorgluk. Estos eventos no solo sucedieron a lo largo de varios siglos, si no que cada uno fue perpetrado por una flota enjambre diferente. Por lo tanto se deduce que, aparentemente, la conexión del Señor de la Horda con la Mente Enjambre trasciende las limitaciones físicas naturales. Si el Señor de la Horda cae en el campo de batalla, la Mente Enjambre reabsorbe su consciencia a través de la red sináptica. El Señor de la Horda está más allá de la muerte, y puede ser reconstituido para enfrentarse al enemigo de nuevo, volviendo cada vez más fuerte.

La reencarnación del Señor de la Horda parece ser una respuesta inducida por el estrés de la flota enjambre, que es disparada cuando la presa no puede ser vencida a través de la adaptación biológica. De hecho, cada vez que ha sido reconstituido el Señor de la Horda, es con el único propósito de superar al enemigo y desarrollar nuevas estrategias para alcanzar los mejores resultados con las bestias guerreras luchando a su alrededor. Para dicho cometido, el Señor de la Horda posee más autonomía que cualquier otra criatura Tiránida registrada hasta el momento. El Señor de la Horda combina sus propios recursos con la experiencia acumulada de eones de matanzas. Tal es la astucia del Señor de la Horda que en muchas ocasiones durante la batalla por Macragge fue capaz de adelantarse y superar a los Ultramarines, guerreros cuya perspicacia táctica es legendaria.

En los últimos días del 41º Milenio, un colosal zarcillo de la Flota Enjambre Leviathan se estrelló contra el mundo natal de Baal y sus dos lunas, Baal Prime y Baal Secundus. Innumerables enjambres de bioformas chirriantes cayeron sobre las defensas de los Ángeles Sangrientos y sus capítulos sucesores. En el corazón de la hueste Tiránida que rodeaba la gran Fortaleza Monasterio de Baal acechaba un poderoso Tirano de Enjambre que empuñaba cuatro crueles y aserradas espadas óseas. Este monstruo causó una carnicería inenarrable durante el asalto, matando a decenas de Marines Espaciales y dirigiendo el flujo de la batalla con una astucia letal.

Cuando la batalla se acercaba a su clímax, el mismísimo Capitán Dante en persona salió para desafiar a la gran bestia. Con un corte rebanador del hacha Mortalis, Dante mató a su enemigo, pero resultó gravemente herido en el acto.

Los Ángeles Sangrientos fueron casi destruidos como Capítulo, y solo fueron salvados por la llegada del Primarca Guilliman y sus refuerzos de Marines Espaciales Primaris.



Nadie sabe la verdad de lo que le sucedió al Señor del Enjambre después de que la Cicatriz Maledictum rompió la realidad y devoró el zarcillo de la Flota Enjambre Leviathan que rodeaba Baal, pero solo los necios esperanzados creen que la galaxia ha visto el final de esta temible criatura. Si regresara, el conocimiento que el Señor del Enjambre habría absorbido de la guerra en el Sistema Baal solo servirá para convertirlo en un enemigo más peligroso que nunca.



GUARDIAS TIRÁNIDOS

Mientras que muchas creaciones Tiránidas son prescindibles, otras son vitales para los objetivos de la flota enjambre. Para este fin, la Mente Enjambre ha creado una serie de organismos cuya única labor en el campo de batalla es la de salvaguardar y proteger otras bioformas Tiránidas. Estas criaturas ignoran incluso las heridas más catastróficas, defendiendo de manera absoluta a su protegido hasta el final.

GUARDIA TIRÁNIDA

Los guerreros que traten de acabar con la bestia líder Tiránida han de pasar por encima de un muro de cuerpos con blindaje quitinoso plagados de enormes hojas afiladas y garras trituradoras. No hay manera de superar este obstáculo mortal y aquellos que lo intentan son golpeados hasta la muerte o descuartizados. Sus cuerpos rotos se unen a la fosa común que rodea el muro de escudos xenos. Ni uno solo de estos organismos se moverá para perseguir al enemigo que huye; permanecerán inmóviles ignorando la tormenta de fuego que rebota en sus gruesas pieles.

La Guardia Tiránida son colosales escudos vivientes. Sus enormes cuerpos están protegidos con exoesqueletos duros como el hierro cubiertos con capas superpuestas de impenetrables placas quitinosas. Por ello, son casi inmunes al fuego de armas pequeñas. La Guardia Tiránida puede atravesar un torrente de fuego de rifle sin aminorar el paso. En caso del empleo de armas pesadas, se requieren varias salvas para derribar a un solo Guardia Tiránido, ya que sus cuerpos han desarrollado una increíble resistencia al daño. En el mejor de los casos, apenas son conscientes del dolor y lo ignoran, ante heridas que por derecho propio deberían haberles destrozado.

La Guardia Tiránida son los guardaespaldas definitivos; es la razón de su creación. Están guiados por una conciencia bestial que no sabe de nada excepto sobre la lealtad feroz que brindan al Tirano de Enjambre al que protegen. Los guardaespaldas de otras razas cumplen su función por un sentimiento de deber, reprimiendo sus instintos de supervivencia para hacerlo, lo que ocasiona un conflicto fundamental que ralentiza el tiempo de reacción. La Guardia Tiránida no sufre de esas limitaciones, ya que son bestias descerebradas diseñadas para una sola tarea. Sus instintos no tienden a la autoconservación, sino a la defensa del Tirano de Enjambre al que están unidos. En caso de que el Tirano de Enjambre sea atacado, su Guardia Tiránida se interpone en el camino del fuego enemigo sin pensarlo ni preocuparse, protegiendo a su amo con sus cuerpos hasta que la amenaza finalice o la muerte se los lleve.

Esos organismos están ciegos, sin método alguno para ver al enemigo. No obstante, los ojos no son necesarios para estos guardaespaldas, pues cuando están protegiendo a un Tirano de Enjambre se convierten en extensiones del cuerpo de su amo. El control sináptico de su protegido provee de toda la guía que estas rudimentarias criaturas necesitan, alertándolas ante peligros cercanos y organizándolas para reaccionar de la mejor manera posible ante un asalto enemigo. Además, los ojos presentan un objetivo potencial y un punto vulnerable para que un enemigo astuto los ataque. Tal debilidad solo supondría una grieta en la defensa de los Guardias Tiránidos, que de cualquier otra manera sería una impenetrable armadura, comprometiendo el rol para el que han sido creados.

Si su protegido fuese asesinado, el Guardia Tiránido entraría en un estado berserker, atacando a todos los enemigos cercanos con brutal ferocidad y un abandono salvaje. En este estado cortarán y despedazarán con sus formidables extremidades anteriores aserradas, atacando con una ferocidad que parece totalmente anormal debido a su comportamiento antes impasible. En otras razas esto podría ser visto como una respuesta emocional provocada por la pérdida, pero tal comparación está lejos de la verdad en lo que respecta a los Tiránidos. La furia de un Guardia Tiránido no se guía por el dolor o un sentido del deber, estos términos son ajenos a los Tiránidos. Más bien, la reacción de un Guardia Tiránido es parte de una estrategia fríamente calculada por la Mente Enjambre. El Tirano de Enjambre es vital para el asalto Tiránido, y si el enemigo encuentra una manera de destruir a semejante bestia, la Mente Enjambre no permitirá que este conocimiento sobreviva a la batalla. La consiguiente estampida de los Guardias Tiránidos es simplemente una respuesta condicional diseñada para masacrar a los perpetradores, para que así su estrategia muera con ellos. Por supuesto, esto es poco consuelo para cualquiera lo suficientemente infortunado para encontrarse en el camino de un enfurecido Guardia Tiránido.

"Desatamos la furia de una ventisca fenrisiana sobre esas condenadas criaturas, pero sin importar cuán fuerte nuestras hachas golpearan, no caían. Para el momento en el que el rifle de plasma de Vjanr incineró al último de esa escoria, solo quedábamos tres de mi manada en pie."

Fynar PieldeFuego, Garra Sangrienta

GUARDIA DE ENJAMBRE

Organismos fornidos y fuertemente acorazados se alinean hacia delante para formar una falange frente al enemigo que avanza, preparando sus enormes formas antes de liberar una devastadora descarga de los masivos biocañones fusionados con su carne. Tormentas de espinas despiadadas atraviesan las filas enemigas, perforando la armadura y el hueso, levantando una espesa neblina de sangre. Incluso aquellos guerreros que se zambullen para protegerse de este mortífero aluvión no se libran, ya que la lluvia de fragmentos parece virar infaliblemente evitando todos los obstáculos, empalándolos incluso cuando buscan devolver el fuego.

En las etapas avanzadas de una invasión Tiránida, la extraña arquitectura alienígena marchita el mundo presa. Enormes chimeneas de esporas se proyectan desde el suelo agrietado para arrojar sus venenosas esporas en el aire, y las torres capilares crecen para canalizar la papilla digerida de la biomasa del planeta a las naves enjambre en el espacio. Tales estructuras son vitales para el intento de los Tiránidos de consumir un mundo aunque tienen pocas defensas propias. En cambio, la Mente Enjambre ha creado una bestia específica para su protección, la Guardia de Enjambre.

Incluso entre el enjambre Tiránido, la Guardia de Enjambre se destaca por ser creada únicamente para su función. Es esencialmente una bestia-cañón con forma de centauro fuertemente blindado, lo que proporciona una plataforma de disparo resistente y estable para el enorme cañón empalador unido a las extremidades anteriores de la bestia. Al reforzar sus poderosas extremidades inferiores, la Guardia de Enjambre es capaz de contener el poderoso retroceso del cañón empalador, permitiendo una andanada de fuego continua y altamente precisa.

Aunque no tan evolucionadas como otras criaturas sinápticas, la Guardia de Enjambre posee unas habilidades telepáticas de bajo nivel, que les permiten "ver" a través de los ojos de todos los demás organismos tiránidos, dándoles un acceso inconsciente a una enorme cantidad de información táctica y de búsqueda de objetivos que podría abrumar incluso al cogitador más sofisticado. Además un Guardia de Enjambre está muy unido a las bestias aguja que forman la munición de su cañón empalador. A través de un complejo sistema de estímulos mentales, puede guiar a las bestias-aguja para cambiar su vector de dirección en vuelo, haciendo que el proyectil pueda virar e impactar en el objetivo con precisión infalible. La combinación de estas habilidades hace que la Guardia de Enjambre pueda enfrentarse a objetivos incluso sin verlos.

Las incipientes habilidades telepáticas del Guardia de Enjambre no llegan sin coste. La escasa capacidad mental aportada a la Guardia de Enjambre para otras tareas las convierten en bestias exclusivamente territoriales. Sin la guía directa de la Mente Enjambre, un Guardia de Enjambre está condenado a permanecer inmóvil, esperando que alguna presa se ponga a su alcance. Solo cuando un enjambre Tiránido se enfrenta a un enemigo fuertemente mecanizado la Mente Enjambre suprimirá los instintos naturales del Guardia de Enjambre y le dirigirá a la primera línea. Aunque esto al principio podría considerarse un problema inherente, solo mejora el rol principal de la Guardia de Enjambre. De hecho, ¿qué tan bueno sería un leal defensor que persigue a un objetivo y deja desprotegida su carga?

La Guardia de Enjambre tiene un sorprendentemente corto ciclo de incubación y puede ser mantenido en estado larvario casi indefinidamente. Esto significa que en vez de malgastar la valiosa biomasa en crear y mantener Guardias que estarán fuera del combate durante mucho tiempo, la Mente Enjambre puede generarlos en cualquier zona en la que su apoyo sea necesario, disparando ronda tras ronda de intenso fuego. Aquellos escasos guerreros que han atacado el corazón de una Bionave Tiránida y han sobrevivido para contarlo, informan de que se vieron de repente rodeados por grandes números de estos organismos guardianes, engendrados a toda prisa para proteger los órganos vitales de la nave.

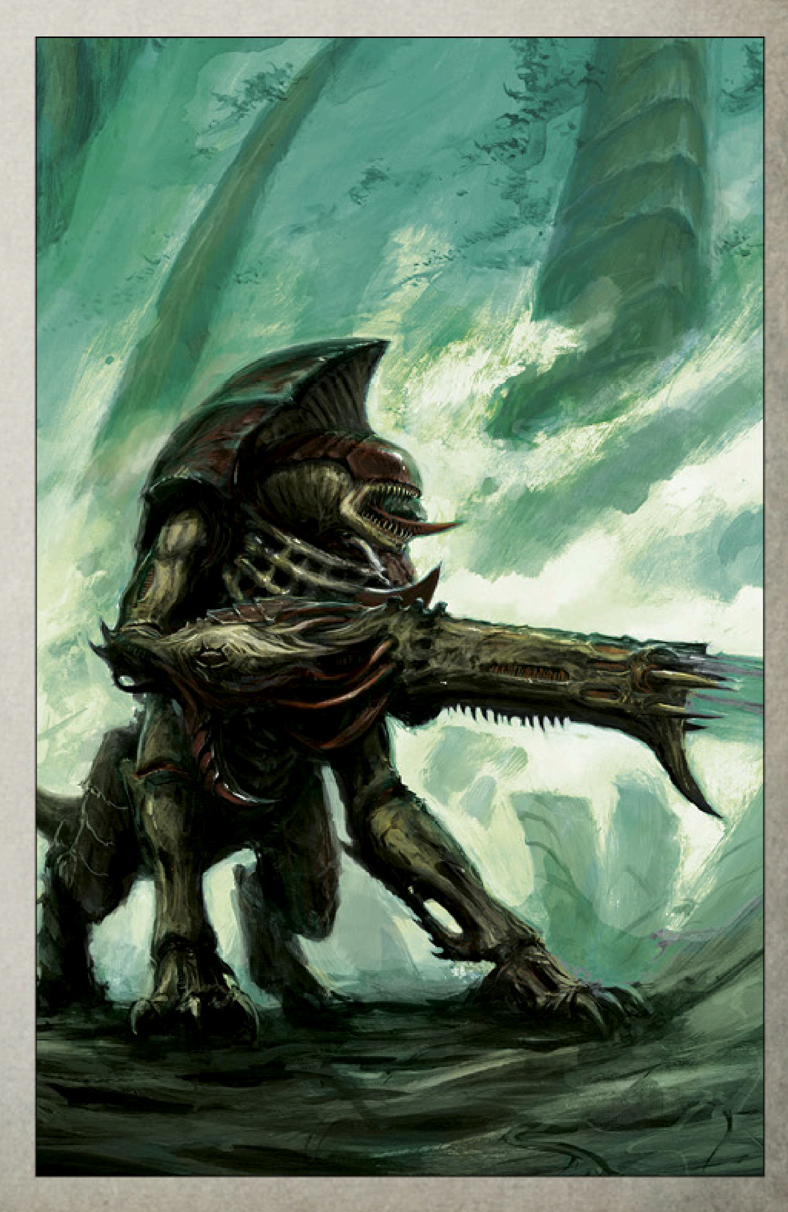
CAÑÓN EMPALADOR

Los cañones empaladores son enormes armas de asalto que lanzan espinas óseas a un objetivo con una fuerza fatal. Estos proyectiles alcanzan tales velocidades que pueden atravesar plastiacero reforzado.

En la parte final de cada espina hay una pequeña criatura conocida como bestia aguja, que usa delgadísimas y membranosas alas para dirigir la espina hacia su objetivo. Incluso soldados enemigos tras cobertura o moviéndose a gran velocidad deben ser precavidos ante el fuego de un cañón empalador, pues las bestias aguja llegaran a su refugio con precisión infalible.



Cañón empalador



ORGANISMOS DE ARTILLERÍA

Si bien la mayoría de organismos Tiránidos destacan en desgarrar a sus presas en cuerpo a cuerpo, la Mente Enjambre ha creado algunos otros con el propósito expreso de destruir a sus enemigos desde gran distancia. Estas bioformas de "artillería viviente" no son solo armas poderosas en el arsenal de la Mente Enjambre, sino una prueba de la naturaleza altamente adaptativa de los Tiránidos.

BIÓVOROS

Un Bióvoro es una criatura hinchada y achaparrada, aunque no por ello menos mortífera. En lo profundo de su rechoncho cuerpo, el Bióvoro alberga una gran cantidad de Minas Espora, auténticas bombas vivientes que envuelven al enemigo en ácidos, venenos y afilados fragmentos quitinosos. Los Bióvoros avanzan a trompicones en la batalla, y las protuberancias óseas en sus extremidades anteriores se anclan en el suelo mientras disparan su vil carga con un espasmo estremecedor.

Cuando la Mina Espora es lanzada por el aire, su vejiga de gas interna se infla y flota a nivel del suelo. Aunque la Mina Espora falle el blan blanco, seguirá siendo mortalmente peligroso, ya que la Mina Espora posee una inteligencia rudimentaria y no detona al impactar contra el suelo, sino cuando detecta la proximidad de una forma de vida no Tiránida.

Cuando la Mente Enjambre desee negarle al enemigo el acceso a una zona en particular en el campo de batalla, dirigirá huestes de Bióvoros hacia el área. Allí, liberarán docenas de Minas Espora, convirtiéndola en una zona letal e intransitable.



EXOCRINOS

Los Exocrinos son unas masivas armas vivientes temidas por su habilidad para llevar la muerte desde la distancia. La característica más distintiva de un Exocrino es su biocañón dorsal, el cual emite un sonido agudo segundos antes de disparar, otorgándole a su presa el tiempo justo como para darse cuenta del peligro que la acecha, antes de que la descarga de plasma la reduzca a átomos. Estas bestias de artillería son tan letales contra armaduras pesadas como contra expuestas formaciones de tropas. El cañón de plasma del Exocrino puede perforar el casco de un tanque en segundos, sobrecalentando el interior e incinerando a la tripulación, o prendiendo la munición en una devastadora bola de fuego que destruya al vehículo en pequeñas piezas.

El Exocrino es un mero medio de transporte para el arma simbiótica unida a su cuerpo. Mientras que el Exocrino posee una fuerza considerable, también tiene un cerebro desproporcionadamente pequeño. En efecto, la bioarma dorsal tiene una capacidad mental mayor que el huésped sobre el que se aloja, y a menudo desvía parte de esa capacidad para someter la voluntad del Exocrino, y así guiarlo a una mejor posición de disparo. Es sólo cuando la bestia se detiene que el simbionte puede concentrar todos sus recursos mentales en apuntar y destruir a su presa.

A pesar de su relativa simplicidad, el Exocrino está perfectamente adaptado para la tarea que se le encomienda. Baterías de estas bestias pueden infligir terribles daños sobre tropas acorazadas o grupos de infantería. A pesar de que no son las más rápidas o más diestras entre las bioformas Tiránidas, son perfectamente capaces de partir en dos a su presa en combate cerrado, aplastando y destrozando soldados enemigos con sus poderosas extremidades afiladas.

TIRANOFEXES

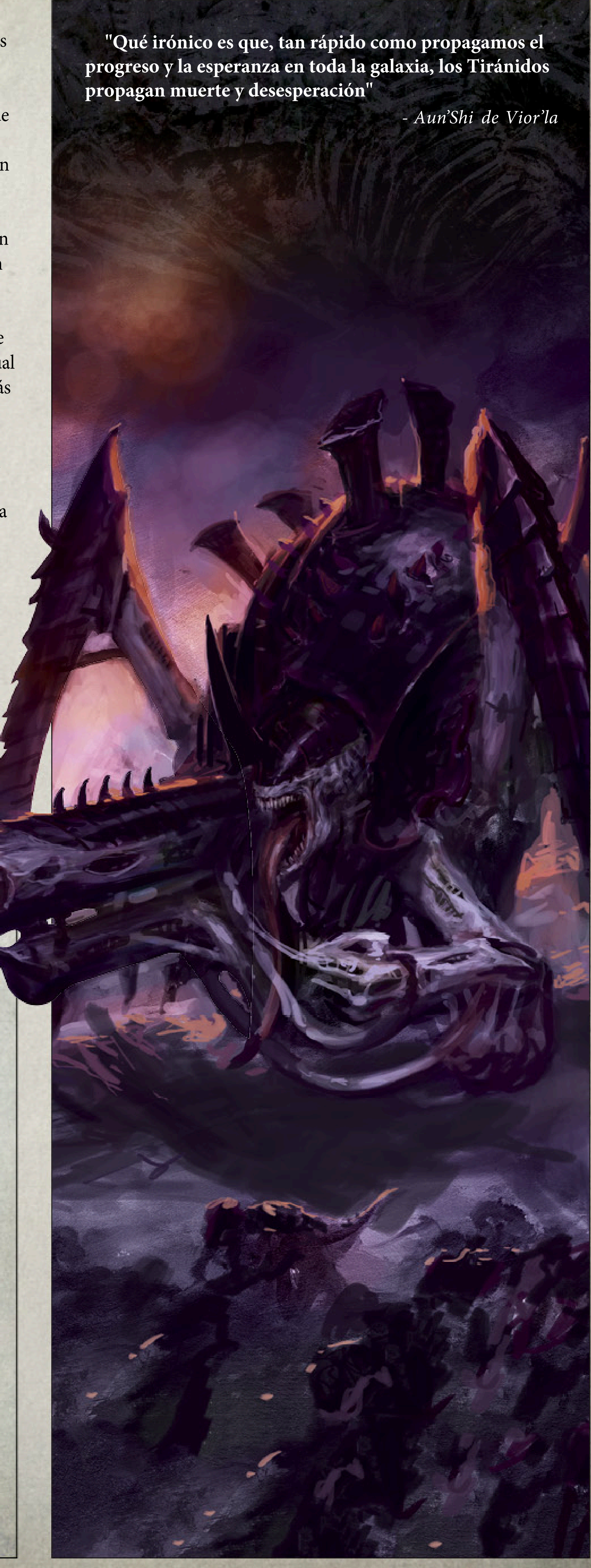
No cabe duda de que el enorme Tiránofex existe para la destrucción: es un monstruo creado para los campos de batalla más apocalípticos y extenuantes. Avanzando amenazadoramente hacia su presa, estos enormes alienígenas matan desde la distancia, destrozando las líneas de batalla enemigas con despiadadas salvas de armas biológicas. La única manera de detener la masacre que puede generar es eliminarlo, pero un Tiránofex tiene la resistencia de una fortaleza viviente, siendo indiferente a todas las armas con excepción de las más pesadas. Envuelto en ablativas capas de armadura quitinosa, un Tiránofex es tan difícil de matar como lo sería cualquier motor de guerra construido en acero o de la tecnología convencional.

Dado su enorme tamaño, el Tiránofex es muy lento y propenso a verse agobiado en combates cuerpo a cuerpo prolongados, motivo por el cual la Mente Enjambre no le permite actuar así sin por lo menos uno o más Termagantes que actúen como sus guardaespaldas, mientras que él se dispone a destruir a sus enemigos mediante el uso de sus armas simbióticas. Los lanzadores de racimo de la columna que se acurrucan dentro de las gruesas placas de blindaje proporcionan al Tiránofex un formidable arsenal anti-infantería, pero si por algo es temido en toda la galaxia, es sin duda por el gigante biocañón que acuna entre sus patas delanteras.

El arma biológica principal del Tiránofex es una de las más grandes y destructivas que pueden llevar las bioformas Tiranidas más pequeñas que un Biotitán, siendo diferentes las formas que pueden adoptar; desde aerosoles ácidos que derriten formaciones enteras de infantería hasta gigantescos biocañones con los que poder abrir agujeros en los Land Raiders de los Marines Espaciales o en los Monolitos Necrones.

"Qué irónico es que, tan rápido como propagamos el progreso y la esperanza en toda la galaxia, los Tiránidos propagan muerte y desesperación"

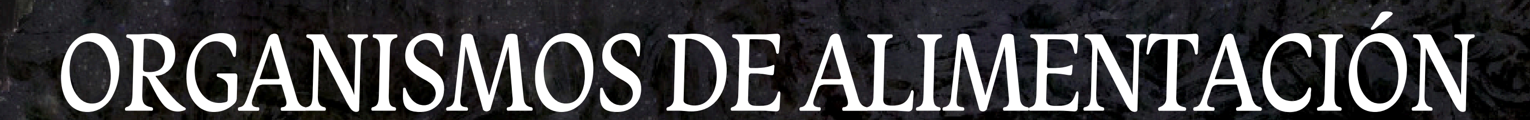
- Aun'Shi de Vior'la



BIOTITANES TIRÁNIDOS

Los Biotitanes Tiránidos son las más gigantescas de todas las monstruosidades que pueden desatar las flotas enjambre, poniéndose en acción solo cuando luchan contra las defensas más sólidas. Son criaturas inmensas que se elevan sobre el campo de batalla llenas de espinas, garras tentáculos y armas biológicas apocalípticas. Los Biotitanes que se suelen encontrar son los Hieródulos y los todavía más grandes Hierofantes y, aún siendo clasificados como Titanes por las razas autóctonas de la galaxia, lo cierto es que salvo en términos de tamaño y letalidad guardan poco parecido con los motores de guerra del Adeptus Mechanicus, los gráciles constructos de los Aeldari o de los Gargantes de los Orcos.

Como todos los organismos Tiránidos los Biotitanes se adaptan con gran facilidad. Al igual que las naves de las que han sido creados, los Biotitanes están compuestos por diferentes criaturas tan estrechamente fusionadas que se han convertido en un “todo” indistinguible. Los Biotitanes son especialmente difíciles de matar incluso con armamento superpesado. Los Biotitanes están protegidos por rígidas placas de quitina puestas en ángulo de modo que puedan desviar las explosiones entrantes. Si se penetra esta capa exterior, la naturaleza compuesta de estos gigantes significa que una herida mortal a uno de los simbiontes es poco probable que mate al Biotitán del todo. Solo la potencia de fuego de otro Titán o la artillería combinada de un ejército al completo tendría la esperanza de derrotarlo. Si esas armas pueden derribar a la bestia antes de que rompa la línea de batalla del enemigo en pedazos es otra cuestión completamente…



ORGANISMOS DE ALIMENTACIÓN

Las flotas enjambre crean multitud de organismos cuyo rol es la consumición de biomasa. Mientras que el Devorador es la más simple y numerosa de estas criaturas, la Mente Enjambre ha creado también especies más grandes de bestias alimentadoras; enormes bioformas que pueden acelerar la digestión de presas diez veces más grandes, devorando y pre-digiriendo vastas cantidades de materia orgánica.

HARÚSPEX

El Tiránido Harúspex es una bestia feroz creada para consumir biomasa a un ritmo enfermizo. Esta poseído por un apetito voraz, inducido por la necesidad de satisfacer un hambre insaciable. Pocos enemigos son lo suficientemente estúpidos para plantarse delante de un Harúxpex hambriento, pues puede devorar un pelotón entero de soldados en cuestión de momentos, engullendo víctima tras víctima en su buche antes incluso de dejarse ver. Cualquier bocado que pruebe ser demasiado largo para ser tragado de una sentada es atrapado con las gigantescas garras del Harúspex y aplastado o destrozado con desdeño. Las construcciones son pulverizadas, los tanques de batalla son destruidos y las infortunadas presas que se refugian dentro son devoradas con avidez. Solo aquellos que huyan tienen alguna esperanza de supervivencia, y solo si han podido evitar previamente la tenaz lengua del Harúspex y su presa con la que atrapa a sus víctimas y las arrastra hacia sus vastas fauces, pateando y gritando de terror.

Para los pocos que conocen el horror de los Tiránidos, la aparición de un Harúspex en el campo de batalla es un escalofriante presagio de muerte, ya que las flotas enjambre envían a estas criaturas cuando está asegurada la condena de un mundo presa. El papel de un Harúspex es acelerar el proceso de consumo y digestión de los Tiránidos, y realizan esta tarea con un fervor nauseabundo. Liberados para llevar a cabo su voraz necesidad, una hueste de estas criaturas puede devorar cada pedazo de carne sobre un campo de batalla en cuestión de horas, sus dientes como dagas crujen a través de la armadura y el hueso con facilidad. Cuando un Harúspex se ha atiborrado hasta tal punto que ya no puede engullir más, encontrará la piscina de diuresis Tiránida más cercana y vomitará el contenido de su estómago. Luego, comenzará la caza una vez más.

PIRÓVOROS

Los Piróvoros existen para predigerir biomasa; sus mandíbulas gotean con ácidos que reducen la carne, el metal y hasta la piedra a una mucosidad ardiente para el consumo de otros Tiránidos. La principal amenaza del Piróvoro es su bioarma dorsal, que puede lanzar llamas ardientes para reducir a sus enemigos a cenizas. Matar a un Piróvoro no está exento de riesgos, ya que con su último aliento puede encender volátiles mucosidades dentro de sus estómagos y hacerlos detonar en una explosión que deja solo restos carbonizados de carne y un olor nauseabundo.

ENJAMBRES DEVORADORES

Desde el momento en que una flota enjambre Tiránida desembarca en un planeta, incontables organismos voraces son liberados. Los más numerosos de entre estas criaturas son los Devoradores. Estas diminutas criaturas se deslizan a través de la superficie planetaria, y sus números crecen conforme lo consumen todo a su paso. Los Devoradores son la retaguardia del avance principal Tiránido, devorando hambrientamente a los muertos y heridos.

Un Enjambre Devorador es una retorcida alfombra agusanada de organismos Tiránidos conducidos por un singular y voraz apetito. Creados en incontables números por las flotas enjambre, cada Devorador es poco más que una serpiente acorazada, terminada en una amplia mandíbula repleta de dientes afilados como agujas. Son persistentes y capaces de derribar criaturas que las doblan o triplican en tamaño. Una vez que las mandíbulas del Devorador agarran su presa permanecen aferradas a ella hasta que arrancan un cacho de carne o son eliminados. En las raras ocasiones en las que los Devoradores descubren un obstáculo que no puede ser masticado, excavan por debajo guiados hacia la presa por feroces instintos de alimentación.

Los Devoradores son normalmente liberados por la Mente Enjambre conforme el ciclo de invasión llega a su final, ya que es su tarea devorar cada rastro de biomasa sobre el mundo presa. Nada se desperdicia. Cada cacho de carne, hoja de vegetación y gota de agua es consumido, hasta que finalmente el planeta parece poco más que una rocosa y ahogada tumba. Una vez el Devorador ha devorado hasta saciarse se dirigirá hasta una de las gigantescas piscinas de digestión que la flota enjambre ha repartido a lo largo del planeta. Ahí el Devorador no gasta ninguna valiosa energía en depositar los contenidos de su estómago, en vez de eso, se lanza al caldo en ebullición; su corta y voraz vida acaba siendo reabsorbida en el ciclo de alimentación Tiránido.



EL PARÁSITO DE MORTREX

El mundo fortaleza Imperial de Mortrex fue uno de los planetas más fuertemente defendidos en el Segmentum Ultima, un mundo donde las fortificaciones surgieron de cada ladera de la montaña y los bastiones salpicaron el paisaje. Durante días, cuando la Flota Enjambre Kraken atacó, esta formidable defensa detuvo a las crueles hordas. Sin embargo, durante el décimo día de la invasión, la Guardia Imperial que defendía Mortrex encontró una bioforma alada que nunca antes habían visto. Sin previo aviso, el monstruo se lanzó hacia las trincheras humanas, apuñalando a los Guardias Imperiales con rápidos golpes de su cola. Las víctimas de la criatura fueron inyectadas con parásitos Devoradores, muchos de los cuales crecieron hasta la madurez en unos pocos latidos de corazón, devorando a sus anfitriones desde adentro hacia afuera. En medio de gritos de muerte agonizante, un enjambre de Destripadores irrumpió a través de huesos rotos y carne desgarrada cuando emergieron en una lluvia de sangre. Los pocos supervivientes hablaron de la nueva amenaza Tiránida, una criatura horrible que implanta organismos en su presa aún viva.

Llamaron a esta criatura el Parásito, y todos sabían que enfrentarse a él era arriesgarse a la muerte más horrible que se pueda imaginar. Dos semanas más tarde, el planeta Mortrex fue invadido por enormes y voraces mareas de Enjambres Devoradores. Todo lo que quedaba era una sola transmisión que advertía sobre el Parásito.



COLORES DE LAS FLOTAS ENJAMBRE

Un enjambre Tiránido es una visión aterradora, una hueste de xenos hambrientos cubiertos por armadura de quitina con extraño armamento orgánico. No hay dos fuerzas iguales, ya que cada flota ha adaptado sus colores y comportamiento.



Tirano de Enjambre de la Flota Enjambre Leviathan con cañón venenoso y espada ósea



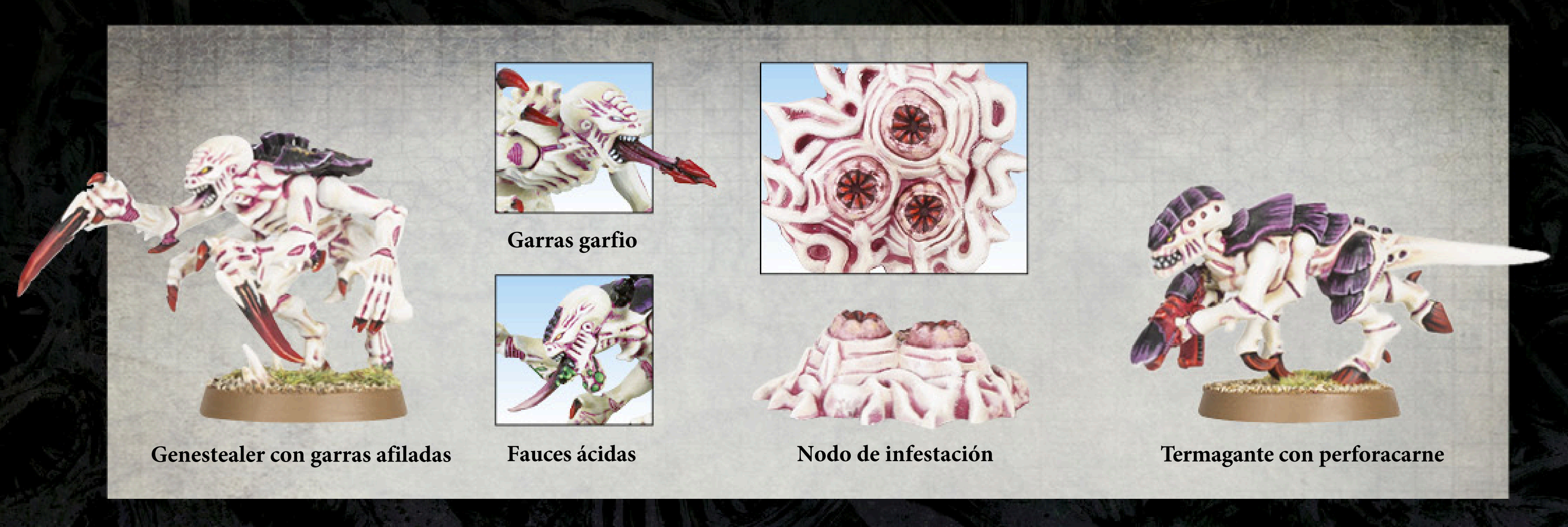


La Flota Enjambre Leviathan lanza a sus enjambres de invasión contra un mundo fortaleza guarnecido por los Ultramarines. Los disparos y misiles impactan en un océano de cuerpos, pero ni las andanadas de los Marines Espaciales pueden contener la marea.


Guardia Tiránido con garras afiladas y aceradas

Guerrero Tiránido con devorador y garras afiladas


Un enjambre de Leviathan cae sobre un vectorium de la Guardia de la Muerte, rodeando a los Marines Espaciales del Caos en una trampa mortal.


Genestealer con garras afiladas

Garras garfio

Fauces ácidas

Nodo de infestación

Termagante con perforacarne

Tervigón de la Flota Enjambre Leviathan con grandes garras trituradoras



Harúspex de la Flota Enjambre Leviathan

Los T'au gastan munición vital en gantes y Genestealers mientras los enormes monstruos con miembros afilados se acercan.



Gárgola

Genestealer con garras afiladas

Termagante

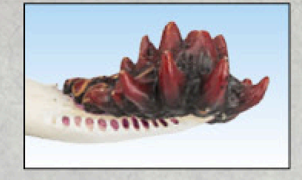


Guardia de Enjambre de la Flota Enjambre Kraken con cañón de choque

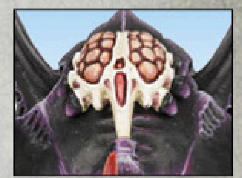
Los Cárnifex son brutales máquinas de matar usadas para romper líneas y asedios. Los Espinosos y los Asesinos Aullantes son justamente temidos por aquellos que conocen su existencia.



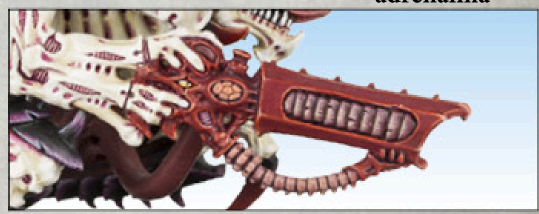
Cárnifex con cañón estrangulador y glándulas de adrenalina



Maza ósea



Glándulas de adrenalina



Cañón estrangulador



Dardos dorsales

Cola guadaña

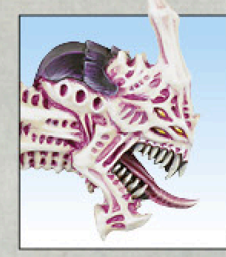
Púas quitinosas

Espinoso con cola guadaña y dos escupemuertes con gusanos ácidos



Quistes de esporas

Asesino Aullante con quistes de esporas y monstruosas garras afiladas



Sentidos agudizados



Fauces ácidas monstruosas



Bioplasma



Colmillos



Exocrino de la Flota Enjambre Leviathan

Tiránofex de la Flota Enjambre Leviathan con cañón quebrantador

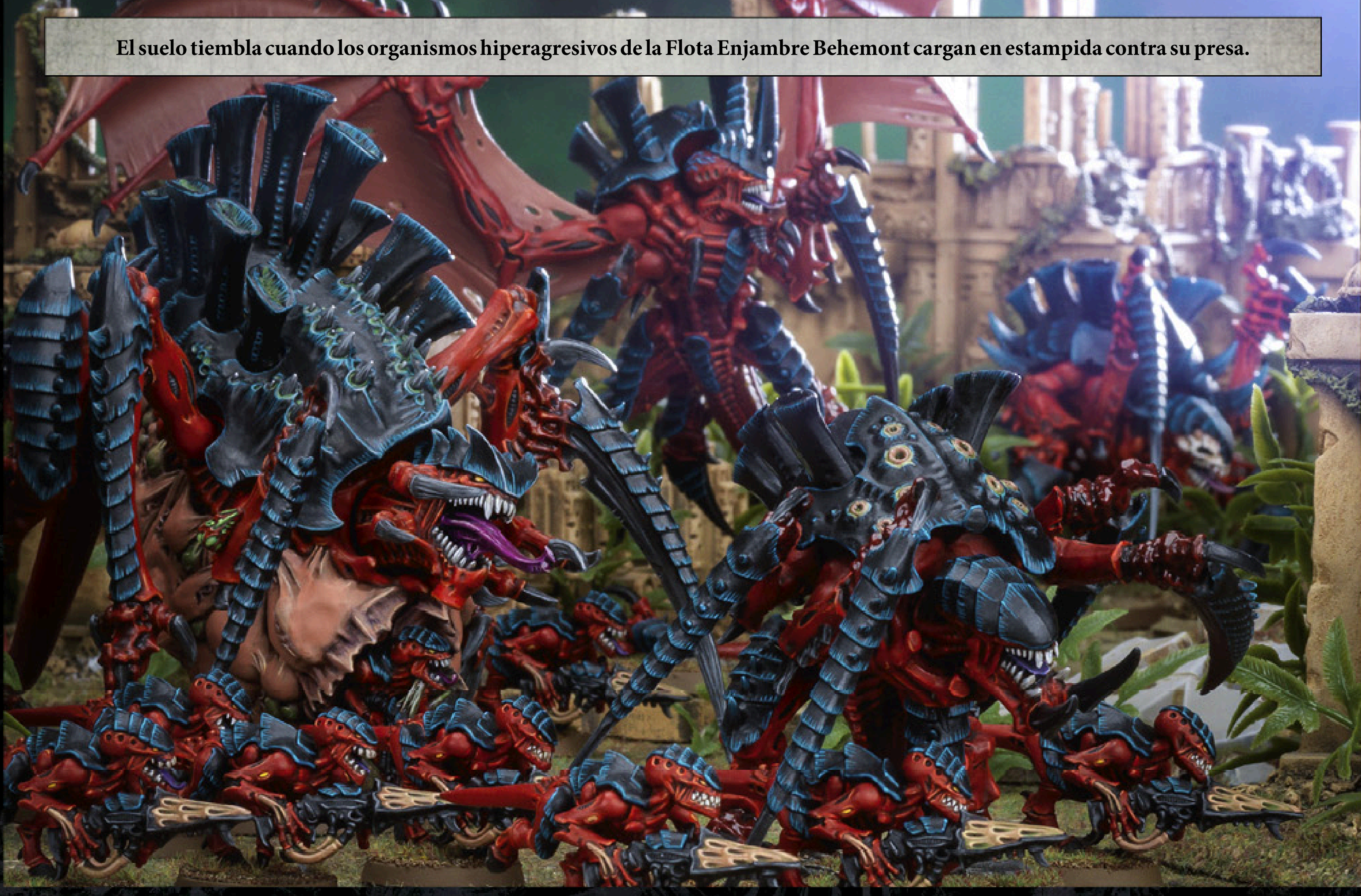
Guerrero Tiránido con cañón venenoso y espadas óseas

Líctor de la Flota Enjambre Behemont

Gargola

Genestealer

Hormagante



El suelo tiembla cuando los organismos hiperagresivos de la Flota Enjambre Behemont cargan en estampida contra su presa.

Los Tiránidos son una raza alenigena que se adapta biológicamente de forma rápida e instintiva. No hay límite a los colores o marcas de las diferentes flotas enjambre.

Flota Enjambre Tiamet

Flota Enjambre Gorgona

Flota Enjambre Hydra

Flota Enjambre Jormungandr

Flota Enjambre Kronos

Flota Enjambre Ouroboris



Con sus monstruosos tentáculos, los Toxicrenos separan el blindaje de los tanques del Astra Militarum para alcanzar a sus tripulaciones.

COLECCIONANDO UN ENJAMBRE TIRÁNIDO

Un enjambre Tiránido es una fuerza adaptable y letal sobre el campo de batalla. Capaz de acabar con amenazas a distancia, o aproximarse para cortar en pedazos a sus enemigos cuerpo a cuerpo.

Cuando coleccionas un ejército Tiránido, debes pensar la manera en la que quieres luchar en el campo de batalla ¿Quizá prefieras abrumar a tus oponentes con potencia de fuego masiva, o destrozar sus fuerzas en combate cuerpo a cuerpo con garras afiladas como cuchillas y mandíbulas babeantes? Puedes tener lo mejor de ambos mundos, desde luego, la mayoría de los Tiránidos con armas de largo alcance son más que capaces de defenderse durante un asalto. Por otro lado, un ejército completo de cuerpo a cuerpo puede abrumar fácilmente formaciones enemigas con enormes progenies de criaturas.

La fuerza mostrada abajo se enfoca en acercarse y enfrentarse cara a cara con el enemigo. Está liderada por un Líder de Progenie, un enorme monstruo cubierto de músculos y monstruosas garras desgarradoras que pueden atravesar las poderosas armaduras y convertirlas en astillas.

Una progenie de Genestealers, es la unidad básica elegida, otra unidad potente de cuerpo a cuerpo que se beneficia directamente de las habilidades de apoyo del Líder de Progenie. Finalmente, un Trigón añade una fuerza significativa, sus garras afiladas son perfectas para desgarrar cualquier vehículo suficientemente inocente como para acercarse.

Esta colección de miniaturas magníficamente detalladas proporciona una impresionante base sobre la que aumentar tu ejército. Con una opción de Cuartel General, una de tropas y una de apoyo pesado, cumple los requisitos para un Destacamento de "patrulla", descrito en el libro de reglas de *Warhammer 40.000*. Al ser un ejército Veterano, tienes tres puntos de mando para hacer uso de estratagemas durante la partida.



Este Líder de Progenie y sus Genestealers utilizan canales subterráneos excavados por un Trigón para lanzar sus emboscadas letales.



GARRAS DEL GRAN DEVORADOR

El ejército de esta foto representa la fuerza imparable de la Flota Enjambre Leviathan, y sirve de ejemplo de cuan versátil y visualmente satisfactoria es la variedad de los Tiránidos; la base la constituyen las miniaturas de la pagina anterior, pero ampliadas para añadir un formidable núcleo de infantería, tropas voladoras y bioformas psíquicas, así como un número de organismos superpesados que sembrarán la destrucción total sobre tus enemigos en cualquier partida de Warhammer 40.000.

Una horda terrestre Tiránida forma la columna vertebral de esta fuerza. Docenas de Termagantes y Hormagantes, así como voraces Enjambres Devoradores, se abalanzan sobre las líneas enemigas, una horda de depredadores con cuchillas por extremidades que absorben el fuego enemigo y proporcionan cobertura para los organismos más avanzados, a la vez que tajan y desgarran a los oponentes. Mientras, el Líder de Progenie y sus Genestealers pueden dar una horrible sorpresa a los oponentes desprevenidos, apareciendo desde sus madrigueras ocultas en el fragor de la batalla y atrapando con las garras a sus aturdidas presas. La Muerte Silenciosa es otra opción sigilosa, y es igual de capaz de hacer pedazos a la infantería que a líderes enemigos aislados.

En el centro de la horda está el Tirano de Enjambre Alado, que hace a la vez de líder y de punta de lanza; sus potentes poderes psíquicos, considerable destreza en combate y astucia alienígena, hacen de él un adversario formidable. Sobrevolando el campo de batalla con alas correosas de murciélago, esta criatura de poder devastador puede responder rápidamente a cualquier peligro, fortaleciendo a los Termagantes y Hormagantes próximos mediante su dominación sináptica. Una unidad de Guardia Tiránida garantizara que el enemigo no se acerque demasiado a esta vital bestia líder, y también la apoyan una selección de las creaciones más mortíferas del arsenal de la Mente Enjambre. Un Tervigón iguala al Tirano de



Enjambre en poder psíquico y puede vomitar refuerzos de Termagantes en mitad del combate. El Maleceptor es un poderoso psíquico que puede devastar a los oponentes cercanos con todo el poder de la Sombra en la Disformidad, mientras que un Exocrino emite descargas de bioplasma abrasador a larga distancia. Una unidad de élite de Guerreros Tiránidos y dos Carnifexes sacan partido brutalmente a cualquier punto débil de la línea enemiga, mientras que Venóntropos, Zoántropos y una unidad de Guardia de Enjambre proporcionan una potencia de fuego formidable y adaptable. Una Harpía y un Aeróvoro del Enjambre dominan el cielo, usando su elevada maniobrabilidad para erigirse como una imponente amenaza para oponentes tanto terrestres como aéreos. Van acompañados de una bandada de Gárgolas, que son excelentes para acosar y trabar a unidades de infantería enemigas.

Aunque este ejército opera como un formidable destacamento de Batallón, su dueño podría optar fácilmente por una fuerza más reducida y especializada, eligiendo un número de unidades de la horda para formar un destacamento aparte, con su propio complemento de Puntos de Mando.

1. **Tirano de Enjambre Alado**
2. **Gárgolas**
3. **Aeróvoro de Enjambre**
4. **Cárnifex**
5. **Maleceptor**
6. **Guardia Tiránida**
7. **Termagantes**
8. **Hormagantes**
9. **Guerreros Tiránidos**
10. **Trigón**
11. **Exocrino**
12. **Venóntropos**
13. **Zoántropos Guardia**
14. **de Enjambre**
15. **Tervigón**
16. **Líder de Progenie**
17. **Genestealers**
18. **Muerte Silenciosa**
19. **Harpía**
20. **Enjambres Devoradores**